

Treball de Fi de Grau

Títol

**Aprendre Història mitjançant el llenguatge audiovisual:
Disseny d'una estratègia per incentivar l'assoliment d
e conceptes i la motivació de l'alumnat de secundària
en el marc del 'Programa Èxit'**

Autoria

Aina Recasens Benito

Professorat tutor

Jacint Niqui Espinosa

Grau

Comunicació Audiovisual

Tipus de TFG

Projecte

Data

19 juny 2020

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català: Aprendre història mitjançant el llenguatge audiovisual: Disseny d'una estratègia per incentivar l'assoliment de conceptes i la motivació de l'alumnat de secundària en el marc del 'Programa Èxit'

Castellà: Aprender historia mediante el lenguaje audiovisual: Diseño de una estrategia para incentivar el logro de conceptos y la motivación del alumnado de secundaria en el marco del 'Programa Èxit'

Anglès: Learning history through audiovisual language: Designing a strategy to incentivize concept acquirement and the motivation for secondary school students within the framework of the 'Èxit Program'

Autoria: Aina Recasens Benito

Professorat tutor: Jacint Niqui Espinosa

Curs: 4t

Grau: Comunicació Audiovisual

Paraules clau (mínim 3)

Català: Educació digital, audiovisual, comunicació audiovisual, història, programa èxit, ESO

Castellà: Educación digital, audiovisual, comunicación audiovisual, historia, ESO

Anglès: Digital education, audiovisual, audiovisual communication, history, secondary school

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català: Aquest projecte pretén fer un repàs de la situació actual en l'aplicació de l'audiovisual a les aules per fer un posterior disseny d'una estratègia per incentivar i facilitar l'aprenentatge en la secundària dins del marc del 'Programa Èxit'. La finalitat és utilitzar la comunicació audiovisual com una eina d'aprenentatge i motivació en els instituts de secundària, i com aquesta pot ajudar al desenvolupament personal i a assolir el temari que el sistema educatiu proposa d'una manera més enriquidora i propera.

Castellà: Este proyecto pretende hacer un repaso de la situación actual en la aplicación del audiovisual en las aulas para hacer un posterior diseño de una estrategia para incentivar y facilitar el aprendizaje en la secundaria dentro del marco del 'Programa Èxit'. La finalidad es utilizar la comunicación audiovisual como una herramienta de aprendizaje y motivación en los institutos de secundaria, y como ésta puede ayudar al desarrollo personal y lograr el temario que el sistema educativo propone de una manera más enriquecedora y cercana.

Anglès: This project intends to go over the current state of the use of audiovisuals in classrooms to later design a strategy to encourage and facilitate learning in secondary education within the framework of the 'Èxit Program'. The end goal is to use audiovisual communication as a learning and motivational tool in secondary schools and show how it can help in personal development and in the assimilation of the lesson plans the educational system proposes in a more enriching and close manner.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ.....	1
1.1. Presentació del treball.....	1
1.2. Motius i justificació.....	3
1.3. Objectius.....	5
2. METODOLOGIA.....	6
2.1. Cronograma.....	10
3. REFERÈNCIES TEÒRIQUES. Fonamentació.....	13
3.1. Introducció: Importància d'introduir l'audiovisual a les aules.....	13
3.2. Com introduir l'audiovisual a les aules.....	14
3.3. Productes, plataformes i aplicacions ja existents.....	15
3.4. Aplicacions per a mòbil per treballar l'audiovisual.....	19
3.5. I el professorat, què?.....	20
3.6. Legalitat. Drets d'autoria.....	23
4. PROGRAMA ÈXIT.....	25
4.1. Perfil de l'alumnat.....	26
4.2. Assignatura que es treballarà.....	27
4.3. Programa Èxit Estiu.....	27
5. APRENDRE HISTÒRIA MITJANÇANT EL LLENGUATGE AUDIOVISUAL.....	28
5.1. DAFO del projecte.....	29
5.2. Plantejament.....	30

5.3. Formacions.....	31
5.4. Exemples d'activitats.....	33
Activitat 1. Inici de la Guerra Civil Espanyola: posa't a la pell d'un personatge.....	33
Activitat 2. La propaganda com a arma de combat (Franquisme, república, nazisme, comunisme i capitalisme).....	41
5.5. Plataformes i aplicacions a utilitzar durant la realització de les activitats.....	52
6. POSADA EN PRÀCTICA. Sistema d'avaluació o indicadors.....	53
6.1. Curt termini.....	54
6.2. Llarg termini.....	56
7. PRESSUPOST.....	57
7.1. Pressupost de l'equip humà. Formacions.....	57
7.2. Pressupost de creació.....	60
7.3. Pressupost programa Èxit Estiu.....	61
7.4. Conclusió pressupostària.....	61
8. LIMITACIONS.....	62
9. CONCLUSIONS.....	63
10. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES.....	65

“Si la imatge i l’audiovisual s’incorporen en l’ensenyament, canvien no només la manera de veure i analitzar el món, sinó d’estudiar-lo, de transmetre-ho, d’aprendre sobre ell i d’interactuar amb la realitat i amb els altres”

(El uso del audiovisual en las aulas, Perspectivas 2015)

1. INTRODUCCIÓ

1.1. Presentació del treball

L'era digital ha arribat a les nostres vides per quedar-se. Les persones que vivim la contemporaneïtat hem d'estar preparades per entendre, utilitzar i aprofitar els avantatges que ens ofereix: des de l'aspecte més físic (l'aparell electrònic) fins al més humanístic (accés i formació al llarg de la vida). I és en aquest punt on entra en joc una de les eines més importants: l'educació.

Aquest treball no només reconeix a l'audiovisual com a un coneixement important a tenir en compte en la nostra quotidianitat, sinó com una eina d'aprenentatge que pot reestructurar el sistema magistral tradicional dins les aules.

Hi ha una certa desconexió de l'ús de l'audiovisual a les aules com a eina d'aprenentatge i motivació, i per aquest motiu faré un repàs de la situació actual de la tecnologia digital i l'educació, i dels productes existents en l'àmbit nacional i internacional.

Mi empleo, mi futuro: un documental sobre robots, economía, clase media...y el fin del mundo és un documental que vaig tenir la sort de descobrir en una formació sobre l'evolució i el futur de l'educació en l'era digital realitzada el 8 de gener del 2020. En aquest s'exposa com el sistema educatiu tradicional ens ha preparat per a un món automatitzat: ens ensenyen a especialitzar-nos, a realitzar exercicis de manera repetitiva, a aprendre dades de memòria, a complir ordres... cosa que poden fer les màquines d'avui dia de manera repetitiva, sense descans i sense cobrar. Ens ensenyen a focalitzar-nos en una sola cosa i no a potenciar les nostres habilitats humanes com podrien ser les emocions, la creativitat o el pensament crític. L'objectiu d'aquest documental és fer-nos veure les grans possibilitats que tenim com a societat si, en lloc de centrar-nos en una sola cosa, potenciant la memorística entorn les dades i competint entre nosaltres (aspectes que les màquines ja saben fer molt bé), suméssim coneixements com a individus i potenciéssim allò que avui dia

les màquines no poden realitzar, alliberant-nos d'aquestes funcions i incrementant les humanes.

Segons aquest documental, l'estudi *The Future of Jobs Report* (2018), ha examinat quines habilitats demanen a més de 900 llocs de treball, i les que més estan creixent són: comprendre les emocions, resoldre problemes que no han succeït abans, crear idees noves, la capacitat de complementar-se amb persones que pensen diferent d'una mateixa, i el pensament crític. Tot això ens ho explica a través de la següent taula:

TREBALL EN PERILL	ORDINADORS	SISTEMA EDUCATIU	CERVELL HUMÀ	HABILITATS MÉS BUSCADES
Especialitzat	Treball especialitzat	Especialitzar-te en una cosa	Som bons creuant coses	Crear noves idees (Creativitat)
Repetitiu	Treball repetitiu i predictable	Exercicis repetitius	Se'ns dona bé l'impredictible	Resoldre problemes no previsibles
Manejar dades	Dades	Aprendre dades de memòria	Necessitem emocions	Comprendre emocions
	Obeir cegament	Complir ordres	Pensament crític	Pensament crític
	No cobrar i no descansar	Competir	Som complementaris	Complementar-se amb els altres
		Ocupabilitat		

Taula 1. Màquines, persones i futur laboral. Font: Mi empleo, mi futuro: un documental sobre robots, economía, clase media...y el fin del mundo

Aquest documental em fa arribar a la conclusió que l'audiovisual pot ser un vehicle per potenciar aquestes habilitats. No es tracta d'apartar les màquines i l'era digital del nostre camí, en una espècie de ludisme de l'època de la informació sota frases com "ens estan traient llocs de feina", sinó utilitzar la tecnologia per potenciar les habilitats humanes. Així doncs, la introducció d'allò que és digital a les aules podria

ser una eina per incentivar aquest canvi educatiu de manera progressiva per deixar de banda la jerarquia entre professorat i alumnat fent que aquest pogués desenvolupar capacitats que van més enllà de la memorística de dades o els exercicis repetitius.

L'estratègia que crearé entorn del Programa Èxit (projecte de l'Àrea d'Innovació, Programes i Formació del Consorci d'Educació de Barcelona, el qual es dedica a fer un reforç i acompanyament escolar a alumnes de 5è de primària a 4t de l'ESO) és quelcom innovador, que no s'ha plantejat en cap moment en el programa. No existeix cap projecte en l'àmbit audiovisual en aquest programa que tingui un rerefons pedagògic per al canvi del sistema d'aprenentatge de l'alumnat amb objectius com la millora de la comprensió teòrica, incrementar la motivació, la creativitat o el treball en equip per mitjà de productes i/o plataformes audiovisuals.

Mitjançant una fonamentació de diferents professionals del sector educatiu i estudis, assajos i articles de webs reconegudes del sector conjuntament amb fonts universitàries, s'han buscat referències de gestió d'aules per crear dues activitats per agafar d'exemple, on l'audiovisual és un clar protagonista. Posteriorment es proposa un sistema d'avaluació perquè aquestes puguin ser analitzades a l'hora de posar-les en pràctica, amb l'objectiu d'examinar quins paràmetres han funcionat i quins necessiten un canvi, amb la finalitat d'aconseguir la millor versió de l'estratègia audiovisual. Finalment es valorarà la viabilitat econòmica i de mercat, acabant amb les conclusions i les limitacions que han sorgit durant el treball.

1.2. Motius i justificació

A través d'aquest projecte vull exposar una alternativa al sistema tradicional educatiu on les classes magistrals unidireccionals tenen un clar protagonisme.

Les classes magistrals s'entenen com una metodologia expositiva amb una relació unidireccional del professorat cap a l'alumne, on la interactivitat és gairebé nul·la. Amb aquest projecte vull demostrar que no es tracta simplement de transmetre

coneixement, sinó de construir-lo conjuntament dins de l'aula amb una total participació i interactivitat de l'alumnat amb l'objectiu d'incrementar la creativitat i la imaginativa i potenciar el pensament crític. Tal com apunta Manuela Rodríguez Sánchez (2011) "La classe magistral ha de perdre part del seu protagonisme i monopoli didàctic i compartir-lo amb altres metodologies que s'hauran d'emprar quan així es consideri necessari". És en aquest punt on veig la necessitat d'intervenir i introduir, a través de l'audiovisual, noves estratègies en l'ensenyament.

He escollit aquest tema, ja que fa cinc anys que treballo amb infants i adolescents dins del món educatiu en el projecte abans esmentat, el Programa Èxit, dins del Consorci d'Educació de Barcelona. He treballat tres anys com a Amiga Gran (persona referent dins l'aula), en el qual he tingut a càrrec aproximadament 60 alumnes de 5è de primària a 4t de l'ESO i posteriorment he estat en contacte (en els dos anys restants com a Coordinadora de Centre) amb 40 alumnes de 4t d'ESO amb els quals he centrat aquesta estratègia. Els anys que he estat a les aules treballant les assignatures que proposa el sistema educatiu amb l'alumnat, he observat una falta o mancança de motivació per part d'aquests i aquestes, una motivació que pretenc incentivar mitjançant la introducció de l'audiovisual a les aules. La meva idea és poder presentar aquesta estratègia al programa perquè es pugui implementar per millorar la dinàmica en les sessions. Tot i que la meva estratègia serà plantejada per executar-la durant el curs acadèmic, aquesta també podria ser usada, ampliant els coneixements, durant l'Èxit Estiu, una variant del programa realitzada durant el mes de juliol.

Aquesta falta de motivació no només recau a l'hora de fer un exercici, sinó també a l'hora de llegir o memoritzar. Per això, l'assignatura en la qual treballaré en aquest projecte serà història, una matèria que suposa un alt nivell en la comprensió lectora i en la memorització. El meu objectiu és activar aquesta motivació mitjançant una nova manera d'aprendre i entendre les narratives que aquesta assignatura proposa. Com a participant del programa, crec necessari un canvi en el reforç que s'hi ofereix i considero que les noves tecnologies, l'audiovisual, les plataformes i aplicacions

s'haurien d'explotar molt més en el món educatiu, no només perquè és un mitjà més pròxim i atractiu per l'alumnat, ja que estan en contacte durant el seu dia a dia, sinó també com a eina per a l'equip de l'Èxit que, amb unes bones bases, facilitaria la feina i el seguiment individualitzat i col·lectiu dels i les estudiants.

1.3. Objectius

El meu objectiu principal és buscar estratègies en la comunicació audiovisual per millorar el sistema d'aprenentatge en l'educació secundària obligatòria amb l'alumnat que participa en el Programa Èxit tenint en compte la seva casuística, trencant amb el llenguatge oral unidireccional, proposant una figura del professorat com a guia i no com a protagonista, buscant una alternativa dins l'ensenyament per incentivar la motivació en seguir estudiant tot evitant l'abandonament escolar i potenciant les característiques humanes com la creativitat, la imaginació, la improvisació o l'esperit crític. L'estratègia serà dissenyada i implementada entorn les característiques del Programa Èxit, per a donar una nova perspectiva a l'alumnat a l'hora d'aprendre, memoritzar i jugar amb les assignatures curriculars.

Com a objectius específics, en primer lloc, es dissenyarà una estratègia comunicativa audiovisual per transmetre continguts, en aquest cas, dins del marc de l'assignatura d'història del departament de ciències socials de secundària. El disseny de les sessions s'escollirà a partir del temari curricular de l'alumnat de 4t de l'ESO durant els mesos d'abril i maig de l'institut Josep Pla (districte de Nou Barris, Barcelona). Aquests exemples que s'exposaran més endavant podran ser utilitzats com a guia o recepta per aplicar en altres assignatures i diferents centres encara que el contingut sigui diferent.

En segon lloc, es crearà un sistema per avaluar el grau d'eficàcia del mètode i continguts proposats per, a l'hora de posar-ho en pràctica, certificar la seva aplicació i variar els aspectes que puguin ser millorats per a una adaptació més adient al contingut acadèmic i necessitats de l'alumnat.

2. METODOLOGIA

En primer lloc, s'ha realitzat una recerca de documents mitjançant *Google academy*, Dialnet, Academia.edu i *Refseek*, entre d'altres, com també portals universitaris com el dipòsit digital de documents de la UAB, l'arxiu digital de la UPM o el de la UB, amb paraules clau com “educació digital”, “gamificació”, “audiovisual y educación” “digital education”, “alfabetización digital” o “móvil en las aulas”. Un cop seleccionats els articles i estudis, s'ha fet una lectura i anàlisi acurada per valorar la informació necessària per nodrir el treball de fonts fiables. El document que més em va impulsar a començar aquest treball va ser l'informe d'Aula Planeta, *Perspectivas 2015: El uso del audiovisual en las aulas*, atès que em va proporcionar una visió dels diferents apartats que s'han de tenir en compte per implementar una nova estratègia lligada a l'audiovisual i al món digital en les sessions educatives de secundària. Aquest dossier també m'ha obert portes a altres articles i definicions de conceptes que ofereix el portal educatiu Aula Planeta.

M'he documentat a partir de persones del món de l'educació com professorat de primària, secundària i estudiants de màster de professorat, per assabentar-me de les formacions que reben, si alguna va relacionada o no en l'àmbit digital i quines plataformes i/o aplicacions els hi han mostrat com a exemple. Aquestes trobades van ser fetes de manera presencial i virtual durant els mesos de documentació i les professionals van ser seleccionades, per una banda, per la professió i centres on treballen o estudien (primària, secundària o màster), i per altra banda, segons el temps què fa que exerceixen la seva professió. Les tres persones del sector amb les quals vaig contactar són la professora de primària Eura Mutiñó, actualment treballant a l'escola Mestre Morera, l'estudiant de màster del professorat Patricia Roldán i el professor de secundària Pol Roig, com a tutor de tercer d'ESO i docent en els departaments de llengües, ciències socials i emprenedoria a l'escola Povill. Algunes de les plataformes i aplicacions que em van referenciar aquest grup de professionals són les següents: *Classroomscreen.com*, com a plataforma de gestió; *Plickers.com*, molt similar al funcionament de *Kahoot*; *Picsart*, com a editor de fotografia; *Chatterpi*,

per a la pràctica de l'expressió oral; *Shadow Puppet Edu*, per realitzar presentacions d'una manera diferent i més creativa a la que ofereix, per exemple, *Power Point*; *Kahoot*, com a eina interactiva; i *Audacity* com a editor d'àudio. Aquesta informació va donar pas a investigar aquestes plataformes i aplicacions amb l'objectiu d'utilitzar-ne alguna per a l'estratègia audiovisual que crearé.

Posteriorment, vaig contactar amb el professor Jordi de Manuel de l'institut Quatre Cantons per a fer una trobada i visitar aquest centre per veure el seu funcionament. Vaig escollir aquest institut, atès que treballen amb noves tecnologies i sistemes d'aprenentatge molt centrat en aplicacions i plataformes digitals amb alta presència audiovisual. La trobada estava prevista pel 18 de març, fet que va ocasionar que no es pogués realitzar per l'estat d'alarma i crisi sanitària provocada per la COVID-19. Com a solució, he investigat i m'he nodrit de la seva pàgina web, en la qual hi ha molta informació rellevant sobre el seu projecte educatiu, la seva línia pedagògica, funcionament, organització i gestió del centre, entre d'altres. Amb una part d'aquesta informació proporcionada pel web de l'institut he pogut completar alguns apartats del meu TFG.

Per aconseguir el vistiplau del Consorci d'Educació de Barcelona i perquè aquest em pogués proporcionar informació que completés el treball, vaig contactar amb la Neus Tormo, membre de l'equip de gestió del Programa Èxit. El meu objectiu no només era demanar informació, sinó també aconseguir el vistiplau per dur a terme la implementació de l'estratègia proposada en aquest TFG al centre educatiu de secundària Josep Pla de Barcelona. Em vaig coordinar amb l'equip directiu del centre i amb el professorat que impartia l'assignatura d'història a 4t d'ESO, entre ells Josep Lluís Negreira, per a saber el temari curricular d'abril i maig a l'hora de dissenyar l'estratègia. També vaig recollir autoritzacions de drets d'imatge que van ser firmades per familiars o tutor/es dels adolescents per poder implementar-la en una sessió, ser filmada i posteriorment poder fer una posada en comú o *focus group* amb l'alumnat. Finalment aquesta part pràctica no ha pogut ser realitzada a causa de l'estat d'alarma i el confinament que s'hi ha derivat. Posteriorment vaig contactar

amb la Coordinadora de zona del Programa, Paula Enzinas, perquè pogués guiar-me en informacions més concretes per completar l'apartat de pressupost.

A causa de l'emergència sanitària no s'ha pogut realitzar aquest contacte amb l'alumnat i posada en pràctica de les activitats dissenyades. Això ha suposat una reestructuració del TFG, ja que estava previst fer una avaluació de la implementació de l'estratègia tot aconseguint un *feedback* de l'alumnat, del o de l'Amiga Gran (A@G), i del professorat d'història per a realitzar canvis i/o millores en el projecte. Aquesta avaluació s'hauria realitzat amb un *feedback* de l'alumnat mitjançant un *focus group* al final de cada activitat, on es pogués valorar els avantatges i desavantatges (tant l'A@G com l'alumnat) de l'estratègia i debatre sobre aquestes. Al final de cada sessió també se'ls hauria passat un formulari per a saber més concretament quines han estat les dificultats i/o facilitats, com també per tenir un suport escrit a l'hora de fer el *focus group* final. En acabar la implementació de l'estratègia també se li proporcionaria un document avaluatiu a l'A@G del grup perquè avalués si hi ha hagut canvis o millores en l'actitud de l'alumnat cap a l'estudi i l'assoliment de nous conceptes per a, posteriorment, traspasar aquesta informació al professorat del centre i comparar el temari de les activitats amb les notes curriculars comprovant si hi ha hagut algun canvi significatiu. Per tant, la finalitat d'aquesta avaluació conjunta seria poder analitzar detalladament el funcionament de les activitats dissenyades per poder-les millorar i ser implementades dins del Programa Èxit en anys següents.

Per a realitzar les activitats dins l'aula, s'han dissenyat unes fitxes perquè l'A@G tingui una guia a mà a l'hora de saber, entre altres, el seu funcionament, el material necessari, el temari a assolir i els objectius didàctics.

NOM DE L'ACTIVITAT	
Assignatura: indica l'assignatura en la qual està pensada l'activitat	Temps: indica el temps per sessió

Curs: quin curs pot realitzar aquesta activitat segons el temari curricular.	Nombre d'alumnes: el nombre d'alumnes pel qual està pensada l'activitat (el Programa Èxit té un màxim de 10 alumnes per aula).
Objectius didàctics: quins objectius didàctics es pretenen assolir en el transcurs de les sessions.	Materials: quins materials són necessaris per dur a terme l'activitat.
DESENVOLUPAMENT ACTIVITAT: s'estructura en dies. Cada dia té una estructura diferent	
DIA	ESTRUCTURA
1	Explicació de les diferents parts de la sessió amb el temps aproximat de dedicació per cada part.
...	
CONTINGUT ACADÈMIC	
En aquest apartat s'adjuntarà el contingut acadèmic que s'hauria d'assolir en el transcurs de l'activitat. Pot ser usat per estructurar les sessions i realitzar els <i>Kahoots</i> , <i>Pear Deck</i> i <i>Hello Eko</i> amb el temari i informació adient.	
CONTINGUTS I PRODUCTES AUDIOVISUALS A UTILITZAR	
S'adjuntaran els diferents continguts audiovisuals a utilitzar durant la sessió, amb el seu respectiu minutatge i temps de dedicació a veure el producte. Els enllaços facilitats poden ser utilitzats per complementar el temari i proporcionar-los a l'alumnat perquè puguin estar a la seva disponibilitat en qualsevol moment.	

Taula 2. Exemple de les activitats. Font: Elaboració Pròpia

Aquestes activitats han estat dissenyades perquè no superin els 60 minuts per sessió, ja que el temps total d'una classe en el Programa Èxit és de 90 minuts i s'ha

de valorar el temps d'entrada i sortida de l'aula i de possible endarreriment en algun pas de l'activitat. Els apartats de les sessions que es dediquen a l'assoliment no superen els 20 minuts, ja que, segons Jesús C. Guillén (2012), docent, investigador i divulgador de neuroeducació, "l'aprenentatge de nous conceptes i destreses requereix un temps de processament i assimilació", per la qual cosa "els docents haurien d'organitzar els continguts en blocs que no superin els 20 minuts". El contingut acadèmic ha d'estar pactat amb el professorat del centre per adaptar-se a les seves necessitats i assolir el temari el qual estiguin treballant a les classes de l'institut.

En definitiva, aquestes activitats estan dissenyades perquè s'adaptin perfectament al temari curricular treballat a classe, però en aquest cas, treballat d'una manera totalment diferent aplicant sistemes d'aprenentatge molt lligats a l'audiovisual i a les noves tecnologies, com les narratives interactives o les xarxes socials. Amb aquestes activitats no només es pretén assolir objectius didàctics com la lectura, l'exposició oral, o la recerca, selecció i síntesi d'informació, sinó també l'aprenentatge a través d'un altre llenguatge: l'audiovisual.

Un cop finalitzades totes les fases de documentació i posterior disseny de l'estratègia, i degut a les limitacions que s'han anat succeint durant el procés de creació i investigació a causa de l'emergència sanitària, he acabat completant aquestes limitacions amb una visió més general que es troba reflectida a les conclusions.

2.1. Cronograma

Per anar complint els terminis i autoorganitzar-me, he realitzat un calendari per planificar els diferents apartats que s'havien d'anar completant durant els mesos de treball. Aquest està reflectit de manera resumida en la següent taula:

Apartat	Període
Documentació (Recerca)	02 nov - 03 abr
Plantejament estructura	15 nov
Documentació (Lectura i anàlisis)	21 nov - 8 maig
- Perspectives 2015 (Aula Planeta)	21 nov
- Los medios audiovisuales en la educación secundaria dentro del marco de la Unión Europea: Francia, Reino Unido e Italia	07 des
- Articles AulaPlaneta (digitalització aules)	10 des - 17 des
- Productes, aplicacions i plataformes	03 des- 09 març
Introducció	21 nov - 06 des
- Presentació del treball	21 nov - 14 abr
- Motius i justificació	02 des -14 abr
- Objectius	02 des - 14 abr
- Panoràmica dels diferents apartats del treball	06 - 16 de maig
Metodologia	02 nov - 8 maig
- Cronograma	02 nov - 10 juny
Marc Teòric: Fonamentació	02 des - 31 gen
- Introducció	02 des
- Com introduir l'audiovisual a les aules	09 des - 09 març
- Productes i estratègies ja existents	03 des - 09 març
- Aplicacions per a mòbil per treballar l'audiovisual	23 febr - 20 maig
- I el professorat, que?	09 des - 21 maig
- Legalitat. Drets d'autoria	16 des - 08 gen

Professionals del sector: trobades	30 gen - 27 abr
- Docents i estudiant de màster	30 gen, 14 febr, 26 febr
- Quatre Cantons (contacte)	09 març - 27 abr
Programa Èxit	02 des - 27 abr
- Perfil de l'alumnat	02 des - 20 febr
- Assignatura que es treballarà	01 abril - 02 abr
- Programa Èxit Estiu	02 març - 26 abr
Estratègia audiovisual	09 febr - 03 maig
- Plantejament (introducció)	09 febr
- Disseny	10 febr
- Drets d'imatge (entregats i retornats)	20 febr - 3 març
- Disseny formacions	20 febr - 01 juny
- Activitats	12 febr - 27 abr
- Plataformes i aplicacions a utilitzar	02 abr - 22 abr
- Posada en pràctica: sistema d'avaluació	14 abr - 27 abr
- DAFO	02 març - 02 abr
- Pressupost	6 abr - 17 abr
Conclusions	02 març - 12 juny
Limitacions	17 abr - 15 maig

Taula 3. Cronograma. Font: Elaboració Pròpia

3.REFERÈNCIES TEÒRIQUES. Fonamentació

3.1. Introducció. Importància d'introduir l'audiovisual a les aules

L'audiovisual no només ha de ser una eina de suport dins la sessió en format de presentació d'imatges o de *Power Point*, sinó que ha de ser un protagonista que ajudi a visualitzar la matèria a l'alumnat, tot fomentant les diferents capacitats i sentits d'aquest.

Ha de ser de les principals vies d'interacció entre l'alumne i el professorat, modificant així el rol d'aquest. Utilitzar la interactivitat, que l'alumnat passi a ser el protagonista de les sessions i que el mitjà pel qual ho és sigui l'audiovisual. És necessari un canvi en les rutines i l'organització del temps a l'aula, gestionant-lo de manera estratègica amb l'objectiu que l'alumne focalitzi l'atenció en l'activitat que se li proposa.

Des del meu punt de vista, m'adhereixo al que diu Aula Planeta dins les *Perspectives* (2015), "Un sistema que utilitzi poc els continguts audiovisuals i que no sigui molt conscient del que aquest llenguatge representa, serà un sistema educatiu endarrerit i caduc".

Un producte audiovisual pot tenir moltes variants. No només és una imatge fixa o un fragment d'una pel·lícula. L'audiovisual pot obrir un món a l'alumne on jugar amb la realitat ficcionada; pot introduir la gamificació que augmenti la motivació per aprendre; se li presenta una nova manera de conèixer, una manera que s'allunya de l'exposició unidireccional i que l'introdueix a formar-se rebent inputs d'un llenguatge múltiple ("les paraules, la música, els diàlegs, els efectes sonors...") (Perspectives, 2015). Aquesta introducció és tot un procés en què cal tenir en compte molts factors.

En primer lloc, es necessita la introducció de tecnologies en els centres educatius. Algun centre com l'institut Quatre Cantons ja focalitza les sessions en la tecnologia i, sobretot, en l'alumne. Tal com s'apunta en l'informe d'aquest institut *Projecte Educatiu: Normes, funcionament i organització* (2019), el claustre vetllarà per un canvi en "aspectes metodològics i de gestió d'aula com en l'ús generalitzat de les

tecnologies de la informació i comunicació i dels mitjans audiovisuals en els processos d'ensenyament/aprenentatge" aconseguint així la innovació educativa i generant "la personalització dels aprenentatges".

En segon lloc, el rol del professorat, com anteriorment s'ha dit, ha de canviar. S'ha de tenir interès i aprendre a utilitzar les eines que la tecnologia ofereix i deixar temps per a la creació d'estratègies i productes adaptats a les seves aules per a una millora en la qualitat de les sessions i l'aprenentatge. Però llavors apareix una nova dificultat: la creació de productes audiovisuals elaborats. Atès que gran part de la docència no està formada en aquest àmbit, s'hauria de crear un portal amb contingut educatiu públic on tota persona dedicada a la docència tingués accés.

3.2. Com introduir l'audiovisual a les aules

Com a fil conductor de la sessió

L'audiovisual pot ser el protagonista d'una classe on s'expliqui temari d'una assignatura com biologia, català, història o plàstica. Posem el cas que estem a una classe de matemàtiques, podem utilitzar vídeos tutorials per ensenyar un sistema de funcions a través de plataformes com *Youtube* o *Vimeo*, o emprar una plataforma interactiva projectada dins l'aula amb la qual puguin interactuar a través del mòbil com, per exemple, *Kahoot*. Té un factor atractiu pels estudiants, fins i tot facilitant la seva comprensió gràcies al grau d'atenció que pot aportar. També és una eina que pot facilitar la tasca del professorat, utilitzant-ho com a guia i ampliació de coneixement.

Un dels avantatges principals és que, no només potenciaci la motivació per l'aprenentatge de la matèria, sinó que augmenten les habilitats mediàtiques i creatives de l'alumne (Perspectivas, 2015). El treball en equip, la interpretació de les imatges, la resolució de problemes, etc., són només unes de les competències que s'aconseguiran si la utilització de l'audiovisual és constant.

Tot això no només serveix per a aprendre amb un sistema diferent les matèries obligatòries que els hi pertoquen per curs, sinó també és una eina a l'hora d'introduir-los en el món actual, digital i de les pantalles. És necessari que aprenguin a interpretar les imatges i els sons per a una posterior adaptació. Per exemple, és important que aprenguin a contrastar informació i detectar les *Fake News* o saber interpretar i comparar telenotícies de cadenes diferents segons el llenguatge audiovisual que s'utilitza.

Com a total protagonista de la sessió

Per altra banda, l'audiovisual no només es pot utilitzar com a eina o canal de transmissió perquè l'alumnat assoleixi un temari, sinó que també pot ser el protagonista dins de les sessions. Es poden utilitzar tècniques com l'escriptura de guions; el plantejament de productes audiovisuals; la creació d'aquests productes, ja siguin podcasts, petites peces de ficció o documental; o la utilització i creació de pàgines web i/o xarxes socials. La pràctica d'aquests elements no només ajudarà a tenir una visió alternativa d'estudi sinó també a ser conscients de l'oportunitat que proporcionen aquests "nous sistemes de producció tecnològica", en part, "per potenciar el treball en equip i la creativitat" (Perspectivas, 2015, p.16) a l'hora de ser emprades per assolir el temari curricular.

Per a la creació de l'estratègia per implementar dins del marc del Programa Èxit utilitzaré una combinació de les dues opcions. D'una banda, processos de producció audiovisual i mitjans de comunicació (es treballaran podcasts, guions, xarxes socials, etc.), com de l'altre, plataformes que permetin la interactivitat dins de l'aula.

3.3. Productes, plataformes i aplicacions ja existents

A continuació, he seleccionat alguns dels productes i plataformes ja existents nacionals i internacionals els quals es poden utilitzar dins l'aula. He vist oportú poder provar i analitzar alguns d'ells a l'hora de crear la meua pròpia estratègia per poder

agafar els aspectes que crec més convenients a l'hora d'adaptar el temari curricular de l'alumnat a la sessió del Programa Èxit.

Nacionals i Europeus

1. CinEIMotion (Europa)

- És un “projecte subvencionat per la Comissió Europea que pretén educar en valors a través del cine, promoure el diàleg intercultural entre Europa i Llatinoamèrica” (Aula Planeta, 2020). Aquest recurs està disponible pel professorat (principalment el de secundària) per treballar en les diferents assignatures continguts socials, històrics, cinematogràfics, culturals, etc. mitjançant films amb suport de fitxes, visualitzacions de productes, debats i exercicis pràctics i teòrics. L'objectiu d'aquest, tal com s'esmenta a Aula Planeta, és que l'alumnat pugui conèixer més a fons els mitjans de comunicació.

2. Matic (Espanya)

- Plataforma d'aprenentatge adaptatiu de matemàtiques que detecta les fortaleeses i debilitats de l'alumne per adaptar-se al seu perfil de la manera més acurada possible. Facilita l'assimilació del temari per part de l'alumne i potencia el “saber interpretar, aplicar, avaluar els resultats matemàtics, utilitzar conceptes, (...), raonaments matemàtics, etc.” Aquesta eina educativa està disponible de forma gratuïta en la pàgina web d'Aula Planeta (2020).

3. Kahoot (Noruega)

- Plataforma interactiva gratuïta amb la qual es poden crear qüestionaris que permeten la interactivitat mitjançant el telèfon mòbil amb l'objectiu d'assolir i/o aprendre un temari o una temàtica. Potencia la gamificació dins l'aula. Algun dels avantatges que proporciona aquesta plataforma és el *feedback* en el mateix moment, la interacció constant o l'aprenentatge a través de la gamificació.

4. Edu3.cat (Catalunya):

- És un portal públic i gratuït nascut el 2007 on es pot trobar material tant radiofònic com televisiu per ser usat dins del marc educatiu. Aquest conté material cedit de diferents entitats i corporacions catalanes com ràdios, televisions o universitats. Gràcies al reconeixement Europeu, avui dia també es pot trobar material d'altres països com Suïssa o Noruega. Pot ser usat com a fons públic per a l'obtenció de productes audiovisuals lliures de drets.

Tot i tenir força contingut, des del meu punt de vista, continua sent insuficient per les necessitats del sistema educatiu.

Internacionals

1.Khan Academy (EEUU, California)

- És un portal amb milers de vídeos educatius que el professorat pot utilitzar a les aules per a complementar les classes. Aquests vídeos dinàmics permeten que l'alumnat pugui visualitzar-los al seu ritme des de casa i a classe, amb l'oportunitat de poder veure'ls les vegades que vulgui sense perdre's res. Tal com diu Salman Khan (2011) "La societat d'avui dia ens diu "deures, classe, deures, classe, examen" i encara que aprovis un examen amb un 9,5, aquest 0,5 ningú et donarà l'oportunitat per aprendre'l". Proporcionar el temari amb, com per exemple, Pear Deck i els enllaços visualitzats a l'aula, ajudaria a superar aquest 0,5 amb la oportunitat de visualitzar el contingut en qualsevol moment i amb qualsevol dispositiu connectat a la xarxa.

Aquest portal també et permet poder tenir un seguiment constant de l'alumne, sabent en quin punt s'ha encallat, quants vídeos ha visualitzat i fins i tot quants minuts ha estat veient-los. Això pot ajudar al professorat a saber com organitzar les classes. Aquests vídeos també permeten que el o la docent passi de ser la protagonista a ser una guia dins l'aula. Mentre l'alumnat

visualitza el vídeo al seu ritme, el professorat pot acostar-se a les persones que tenen algunes dificultats en l'aprenentatge. Tal com diu Khan (2011), amb la tecnologia “no només inverteixes l'organització de la classe, sinó que l'estàs humanitzant”. Acabes tenint multidireccions entre el mateix alumnat i amb el professorat.

2. Hello Eko (EEUU, NY)

- Aquesta plataforma ofereix la creació de narratives interactives de forma gratuïta. També ofereix un ampli catàleg d'històries interactives ja creades per poder veure noves maneres d'explicar conceptes i històries. Dins d'aquestes històries, la persona usuària és la protagonista, podent escollir el camí a seguir.

3. EdModo (EEUU, California)

- És una plataforma on el professorat pot publicar tasques, documents, qüestionaris, enquestes i activitats de classe amb la possibilitat d'interactuar amb l'alumnat. Resolutiva perquè l'alumnat estigui al dia.

4. Visme (EEUU, Maryland)

- Plataforma que et permet crear línies de temps mitjançant infografies. Existeixen moltes eines gratuïtes per crear línies temporals com *Tiki-Toki*, *Timeline*, *Remembre* o *Sutori*. A l'hora d'estudiar història, es podria utilitzar aquest tipus de plataforma per poder passar informació a quelcom més visual i senzill d'entendre.

5. Pear Deck (EEUU, Iowa)

- Plataforma que permet crear presentacions digitals interactives. El professorat crea una presentació la qual l'alumne pot tenir a temps real en la seva pantalla i interactuar amb aquesta. El o la docent rep un *feedback* instantani i pot avaluar el seguiment de la seva classe, ja que les respostes són

individualitzades. Posteriorment, les presentacions s'adjunten a *Google Drive* amb l'objectiu que l'alumne pugui accedir al contingut en qualsevol moment.

3.4. Aplicacions per a mòbil per treballar l'audiovisual

En paral·lel de les plataformes i aplicacions explicades en l'apartat anterior, també existeixen editors de vídeo i àudio els quals poden ser utilitzats des del mòbil perquè la realització de productes audiovisuals sigui més accessible per l'alumnat en el cas que no disposin d'ordinador.

1.WaveEditor (Android i Windows)

- Aplicació gratuïta per editar i gravar àudio. També permet la conversió d'arxius a diferents formats i la reproducció d'altres productes d'àudio. Aquesta aplicació conté les funcions principals per a l'edició d'àudio com el tall, la realització de *fade in* i *fade out*, invertir l'àudio, o disminuir o augmentar el volum de la pista.

2.SuperSound (Android)

- Editor de música i d'àudio gratuït que permet, entre d'altres, combinar arxius, convertir en mono o multi canal, conversió de format, i realitzar les funcions bàsiques d'edició d'àudio com el tall, la mescla o extreure l'àudio d'un vídeo.

3. Voice Recorder & Audio Editor (Dispositius IOS)

- Permet gravar i editar àudio de forma gratuïta disponible en més de trenta idiomes. És una aplicació senzilla d'utilitzar que et permet gravar qualsevol tipus d'àudio (fins a assolir la capacitat de l'emmagatzematge del dispositiu). Permet realitzar talls, bucles, canviar la velocitat de reproducció i disposar de diferents formats d'àudio entre d'altres.

4.Quik (Android i IOS)

- Editor de vídeo i imatge gratuït que conté una gran varietat de composicions ja predeterminades, amb transicions i música ordenada per temàtiques. És una eina molt senzilla d'utilitzar, ja que, per exemple, permet fer muntatges de vídeo amb plantilles ja creades sense necessitat de què l'usuari/a les hagi de crear.

5. Film Maker Pro (Android i versió molt similar amb el mateix nom a IOS)

- Aplicació per gravar i editar vídeo d'una forma senzilla i intuïtiva. Conté, per exemple, plantilles gratuïtes, filtres i transicions, més de 100 efectes per poder jugar amb FX, adhesius i inserció de textos. És una aplicació gratuïta tot i que permet la compra d'extres un cop adquirida (no necessaris per a les activitats que haurà de dur a terme l'alumnat).

3.5. I el professorat, què?

Tot i que en aquest TFG estic elaborant una sèrie de recursos enfocats al Programa Èxit, aquestes noves eines digitals haurien de traspasar i impregnar tot el sistema educatiu. En aquest sentit, perquè el seu funcionament sigui efectiu, el mateix sistema educatiu ha de creure-hi, i els i les professionals del sector també han d'estar preparades per a la introducció d'aquestes tecnologies. Per aquest motiu, és necessari formar a aquest personal, tant en l'àmbit del Programa Èxit com en l'àmbit dels i les docents dels centres educatius de primària i secundària.

Perquè l'objectiu principal es compleixi, no només s'ha de tenir un professorat ben format, sinó que també ha de tenir facilitats per obtenir les eines per poder realitzar aquest tipus de sessions: introducció de portals públics amb tot el material necessari per a l'aplicació de l'audiovisual a les aules; tecnologia als centres; formacions en alfabetització digital i noves tècniques d'introducció de l'audiovisual a les aules per un canvi en l'ensenyament, etc.

Però, quins recursos tenen actualment els professors i professores per començar a introduir-se en el món digital i audiovisual? Actualment existeixen algunes eines per avaluar el nivell d'alfabetització digital, com el Marc Comú de Competència Digital Docent (2017), “un marc de referència pel diagnòstic i la millora de les competències digitals del professorat. Aquestes competències digitals es defineixen com competències que necessiten desenvolupar els docents del segle XXI per a la millora de la seva pràctica educativa i pel desenvolupament professional continu”. Dins d'aquest marc comú, hi ha cinc àrees: informació i alfabetització informacional; comunicació i col·laboració; creació de continguts digitals; seguretat; i, per últim, resolució de problemes. Aquestes seccions (on en cada una hi ha sis nivells a analitzar) permeten fer una autoavaluació del professorat per saber el nivell aproximat de coneixement digital a l'hora de ser conscient de les seves aptituds digitals (de manera aproximada) per posteriorment poder-les millorar (mitjançant, per exemple, formacions) i aplicar en les seves sessions i dins del marc de l'assignatura que imparteixen. Tot i que aquest document pot ser útil en un primer moment, és necessari buscar solucions per a la formació col·lectiva i individual, per poder anar augmentant el coneixement audiovisual i l'alfabetització digital.

Què experimentarà el professorat? Un canvi de rol i un canvi en la planificació de les sessions, del temps de les classes. Aquest fet està reflectit a un dels instituts públics de Barcelona, ja comentat, pioners en la introducció de la tecnologia i l'audiovisual a les aules: l'INS Quatre Cantons. En aquest es proposa “la incorporació d'una nova visió de l'ensenyament/aprenentatge que es projecta en una gestió de l'aula diferent (treball en grup, activitats obertes, programació multinivell, estils d'aprenentatge que promouen diversificació d'activitats, etc.)” i tota aquesta nova gestió anirà de la mà de la incorporació de “les tecnologies de la informació, comunicació i mitjans de comunicació audiovisuals”, convertint-se en una via per a l'alumne amb la finalitat d'augmentar “l'autonomia, per desenvolupar i aplicar el seu pla educatiu personalitzat” (Projecte Educatiu, 2019). La visió de treball i introducció de mitjans i tècniques audiovisuals d'aquest institut hauria de servir com a model per dur a terme

aquest canvi en la visió del professorat, com també dels i les components del Programa Èxit perquè l'aplicació de l'estratègia obtingui bons resultats a curt i, sobretot, a llarg termini.

Per altra banda, estudis universitaris també han demostrat que la introducció de l'audiovisual a les aules dóna resultats positius en l'aprenentatge de l'alumnat, com per exemple, a la Universitat Politècnica de València, on un equip de professorat va decidir introduir aspectes teòrics en matèria jurídica, els quals costaven molt d'assolir i eren vistos de manera poc motivadora per l'alumnat, mitjançant imatges i fragments de pel·lícules com l'escena del contracte d'*Una Nit a l'Òpera* (1935) dels Germans Marx o mitjançant la sèrie de televisió *Els Picapedra* (1960) amb l'objectiu d'assolir conceptes com “la propietat immoble, la possessió, usucapió i transmissió inter vius i mortis causa, (...) relació de la propietat amb la protecció del patrimoni cultural, etc”. Tots aquests conceptes van ser assolits amb èxit, segons l'estudi, arribant a la conclusió que l'audiovisual i l'humor són uns elements que ajuden a l'alumnat a comprendre conceptes difícils d'interioritzar, representant “un instrument innovador en la pràctica docent, i acceptat per l'alumnat” (Lull y Ramón, 2017). Així com en els conceptes jurídics, també poden ser difícils d'entendre altres conceptes en l'educació secundària, i, l'aplicació del cinema i l'humor, tal com demostra l'estudi, pot ser una solució a aquest problema.

Aquests exemples no són un reflex de la situació actual, i l'audiovisual i la tecnologia encara no formen part de les aules (com hem vist en el Quatre Cantons o en l'estudi de la Universitat de València). Per tant, falta molta feina perquè aquest fet sigui una realitat i tot centre entengui que la introducció d'aquests elements pot facilitar l'assoliment del temari i l'aprenentatge centrat en l'alumne, adaptant les assignatures als seus interessos. Tal com explica el professor Cristian Oliver en una entrevista a Rac1 (2020), “l'educació ha d'ajudar a créixer com a persones i no a ser persones que només escolten i memoritzen. Aquest és el canvi”. Això es realitza apropant-se al seu món, utilitzant llenguatge que el i les alumnes entenen, com les xarxes

socials, els videojocs o Netflix, i fent un canvi en la planificació de la sessió, tenint com a resultat una total interactivitat entre professorat i alumne.

En conclusió, es necessita un canvi, una ajuda al sistema educatiu per poder facilitar aquesta transformació cap a una educació del s.XXI, més mediàtica, més digital, però a la vegada més propera amb l'alumnat. Es necessiten polítiques que ajudin a les docents a trobar facilitats en l'aplicació de tecnologia i audiovisual en les seves aules, on aquests tinguin una integració curricular i, valorar, si cal aplicar-la, tal com comenta Francesc-Josep Deó (2002) en un article a Aula Media, en les àrees comunes, en l'eix transversal (una assignatura només dedicada l'educació audiovisual), o dins dels crèdits variables. Tal com he comentat, des del meu punt de vista, hauria de ser un element present en totes les assignatures i per tant, present també dins del Programa Èxit, per millorar la qualitat del reforç i crear un vincle major entre les i els A@G, l'alumnat i el temari a assolir.

Però afegir que, també s'hauria d'incloure dins del currículum de secundària una assignatura centrada en els mitjans, l'era digital i la comunicació audiovisual, amb la finalitat de tenir aquest llenguatge més interioritzat des d'un inici, convertint-se en una base a l'hora de ser aplicat en altres assignatures.

3.6. Legalitat. Drets d'autoria

El professorat o A@G ha de crear les seves pròpies estratègies o nodrir-se d'existents; el que segurament no pot assolir és la creació del producte audiovisual per falta de recursos i/o coneixement. Per tant, ha d'aconseguir gravacions i imatges ja fetes. És en aquest punt on la legalitat entra en vigor.

Per saber la legalitat de reproducció, comunicació pública i distribució, la Directiva de la Unió Europea sobre drets d'autoria (2019) recull en els articles 5.3 i 5.4 el dret a l'ús de l'audiovisual en l'àmbit de l'ensenyament a condició que tingui finalitats il·lustratives i se citi la font incloent el nom de l'autor. També remarca que només es podrà utilitzar un fragment de l'obra audiovisual, en el cas de l'educació, de manera

justificada i no per a finalitats comercials. Només es podrà reproduir l'obra completa si se sol·licita l'autorització als seus autors o autores (art. 32, apartado 3), tenint en compte també que, tant el fragment com l'obra completa, hagi estat divulgada o publicada amb anterioritat i afegint, amb la mesura del possible, el nom de l'autor/a i la font. Aquest fragment esmentat haurà de ser, com a màxim, un 10% de l'obra total. També s'ha de tenir en compte que “una obra deixa d'estar subjecte a drets d'autoria transcorreguts 70 anys de la mort de l'autor/a de la mateixa” (LPI, 2019: art, 14), si no hi ha cap altra legislació que digui el contrari.

Afegir que, des de la llei d'àmbit estatal 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine, animen a les administracions públiques a “promoure l'accessibilitat dels productes cinematogràfics i audiovisuals al sistema educatiu a través de programes de formació, de manera que els seus continguts també puguin quedar integrats en aquell” (Ley 55/2007, de 28 de diciembre: Disposició addicional sèptima). Aquest seria un gran pas a tenir en compte pel que fa a l'accessibilitat de contingut lliure de drets i sense restricció per ser utilitzat en l'àmbit educatiu.

El professorat pot accedir a recursos educatius en obert? Sí. Existeixen una sèrie de pàgines web i portals els quals hi ha contingut audiovisual que no està subjecte a drets d'autoria (bancs públics com Procomún, Edu3 o la *BBC Sound Effects*). Algunes solucions que ens presenta Aula Planeta dins de les *Perspectivas 2015: El uso del audiovisual en las aulas* són: la utilització de bancs de recursos lliures de drets; la negociació per part del centre o de l'Estat per aconseguir llicències de grans paquets d'obres audiovisuals o digitals; incentivar a l'Estat, als centres, als individus i a les empreses a crear plataformes en línia per al subministrament de productes audiovisuals de caràcter educatiu; i la creació de bancs de recursos públics a partir dels serveis públics de radiotelevisió. Si la peça audiovisual és reproduïda en el mateix servidor (posem el cas que reproduïrem el clip des de la mateixa pàgina web en què ha estat penjada, com per exemple des de *Youtube* o RTVE), aquesta podrà ser visualitzada en la seva totalitat, ja que no estarà subjecte a cap mena de dret

d'autoria, doncs les visualitzacions es compten en el mateix servidor del portal, plataforma o pàgina web.

En el meu cas, la gran majoria de peces audiovisuals que s'utilitzaran seran reproduïdes parcialment o del tot, mitjançant l'enllaç de la pàgina web oficial, i, en alguns casos concrets, es podrà utilitzar parcialment una obra descarregada per a la realització de les històries interactives a *Hello Eko* (no més del 10% del total). També s'utilitzarà material creat pels mateixos alumnes.

Tots aquests aspectes entren dins la legalitat, per tant, no hi hauria problema amb els drets d'autoria.

4. PROGRAMA ÈXIT

El Programa Èxit va néixer l'any 2001 a Barcelona, “amb l'objectiu de millorar l'èxit escolar de l'alumnat de secundària” (eduBCN, 2020), però no va ser fins al 2007 que es va consolidar arribant avui dia a un total de 53 centres de secundària i 119 de primària a Barcelona.

Aquest programa s'estructura en tres perfils:

- La coordinació de zona (CdZ): s'encarrega de gestionar els centres d'una zona o districte per a una bona organització i funcionament. Són també les intermediàries entre el tècnic o tècnica del Consorci d'Educació de Barcelona i la coordinació de centre.
- La coordinació de centre (Cdc): és la persona referent dins d'un centre de secundària. Aquesta s'encarrega de gestionar els conflictes a l'aula, el contacte amb el professorat, i la coordinació de l'equip d'Amics i Amigues Grans.

- Amics i amigues grans (A@G): són els i les protagonistes del programa. Són les persones que estan en contacte amb l'alumnat dia a dia, ajudant-los a superar les seves dificultats en els estudis.

Els tres perfils que constitueixen l'equip participen en diverses sessions formatives i de coordinació per elaborar les estratègies i els coneixements per facilitar l'estada a l'aula.

Paral·lelament, el contacte amb el professorat, tutors i tutores dels infants i adolescents és constant. Durant l'any hi ha tres reunions oficials per a avaluar el funcionament dins de l'aula en termes generals i de manera individualitzada. Tot i això, hi ha una figura dins del professorat anomenada "referent de centre" que es dedica a fer un seguiment més exhaustiu del dia a dia i de portar, juntament amb la coordinació de centre, la documentació de l'alumnat com les incorporacions o les baixes en el transcurs de l'any.

El meu pas dins del programa va començar el curs 2015/16. Durant aquests anys he estat tant Amiga gran de primària com de secundària, i els dos últims anys he treballat com a coordinadora de centre. Aquests cinc anys m'han servit per veure alguna de les mancances que té el sistema educatiu, que no s'adapta a tota la diversitat d'alumnat que hi ha i no explota tots els recursos tecnològics i digitals els quals podrien ser una eina cap al canvi i l'èxit escolar.

4.1. Perfil de l'alumnat

Dins del Programa Èxit, l'alumnat presenta dificultats en l'aprenentatge i en l'organització i compromís entorn dels estudis, acompanyat, habitualment, de poca motivació.

Són alumnes que necessiten un reforç de les assignatures curriculars, però també necessiten estratègies no tradicionals per poder-les assolir, ja que, en el format de classe magistral unidireccional, no acaben d'interioritzar el temari.

Les aules estan formades per un màxim de 10 alumnes, cosa que facilita l'enfocament individualitzat. En l'escolarització pública, les ràtios són de fins a 35 alumnes per aula. Aquestes xifres dificulten el canvi en les estructures de les sessions.

4.2. Assignatura que es treballarà

Aquesta estratègia i canvi de format en la realització de sessions unidireccionals en l'escolarització secundària obligatòria es podria aplicar en qualsevol matèria. En el meu cas, l'aplicaré en l'assignatura d'història.

Per poder superar aquesta matèria, l'alumnat necessita un alt grau de concentració i memorització. En molts casos, aquests dos paràmetres suposen una dificultat molt elevada per a ells i elles, ocasionant una certa frustració entorn de l'aprenentatge. Poder ensenyar aquesta assignatura de manera més dinàmica, utilitzant l'audiovisual i la interacció constant entre el mitjà i l'estudiant, pot esdevenir una solució a l'hora d'assolir el temari, gràcies a, entre d'altres, la gamificació o l'aproximació al seu món fent servir, per exemple, les xarxes socials.

4.3. Programa Èxit Estiu

El Programa Èxit Estiu va néixer amb la necessitat de donar suport i reforç a l'alumnat que havia suspès assignatures durant el curs, dedicant tres setmanes de juliol a organitzar i repassar el temari perquè al setembre pogués ser assolit. Amb el nou decret del Govern que va entrar en rigor durant el curs 2018/19, en el qual s'indica que els exàmens de recuperació s'han de realitzar durant el mes de juny i juliol i no al setembre, aquest programa va quedar obsolet. Es va reinventar amb el nom d'Èxit Escape Estiu, amb l'objectiu de realitzar un *escape room* entre centres de secundària amb continguts culturals i socials del barri de Barcelona on es troba l'institut, tot aplicant temari escolar. Finalment, aquest nou projecte no va tenir el

resultat esperat per problemes de gestió i contingut de les activitats, per això proposo el següent.

L'estratègia audiovisual dissenyada seria una bona eina per remodelar l'Èxit Escape Estiu, creant una sèrie d'activitats atractives per l'alumnat entorn el món audiovisual i digital. Aquestes se centrarien no només en les assignatures curriculars, sinó que seria una oportunitat d'ensenyar la importància de l'alfabetització digital i de la utilització de la tecnologia per aprendre. Pot ser una oportunitat atès que no hi ha terminis ni objectius curriculars a assolir (no està enfocat a aprovar un examen). L'alumne es pot endinsar més en el seu projecte i treballar-lo amb major profunditat: més temps i menys pressió per acabar deures o assolir objectius curriculars com exàmens i/o treballs.

5. APRENDRE HISTÒRIA MITJANÇANT EL LLENGUATGE AUDIOVISUAL

En aquest apartat s'explicarà el desenvolupament de les activitats i tot el seu contingut, fent també una pinzellada dels avantatges i desavantatges de l'aplicació de les activitats dins del marc del Programa Èxit, que s'ampliarà en els següents apartats on es comentarà la solvència mitjançant un pressupost i la seva posterior avaluació un cop aplicada per a modificar o afegir aspectes per a una millora del projecte.

Mitjançant una anàlisi DAFO que mostrarà els avantatges i desavantatges principals del projecte, s'anirà desenvolupant el plantejament de les activitats, on s'exposaran dos exemples amb les seves corresponents sessions, el contingut i el temari, amb una posterior exposició de les plataformes i aplicacions que s'utilitzaran per dur-les a terme. Tot això creat a partir de l'experiència de cinc anys dins del Programa Èxit, la formació de quatre anys en comunicació audiovisual i tota la fonamentació i referències teòriques com el contacte amb les professionals del sector que he realitzat durant els anys d'estudi i participació en el programa, i amb més intensitat, durant els últims set mesos per a la realització del TFG.

5.1. DAFO del projecte

En aquesta anàlisi DAFO es reflecteixen les debilitats, fortaleeses, amenaces i oportunitats que té el projecte dins del Programa Èxit, com també el que puc aportar com a estudiant de comunicació audiovisual i treballadora d'aquest.

Debilitats	Fortaleeses
<ul style="list-style-type: none">- Poca formació en audiovisual i en l'àmbit digital en el Programa Èxit.- Poc coneixement de les plataformes i aplicacions amb les quals es treballarà (només <i>Kahoot</i>).- Personal poc motivat per les condicions laborals del Programa Èxit.	<ul style="list-style-type: none">- Ganes de millorar el programa.- Motivació per part de l'alumnat a utilitzar tecnologia i altres formes d'aprenentatge.- Treballador/es joves i amb una alfabetització digital elevada.- Preu.- Renovació del programa.- Anys d'experiència dins del programa.- Formació en comunicació audiovisual- Coneixement de plataformes i aplicacions audiovisuals per poder aplicar a programes educatius.
Amenaces	Oportunitats
<ul style="list-style-type: none">- El Consorci d'Educació de Barcelona té "por als canvis".	<ul style="list-style-type: none">- Programa en renovació.- Proposta de l'estratègia audiovisual com a punt de canvi de tot el programa, incloent-hi les millores laborals.

Taula 4. DAFO del projecte. Font: Elaboració pròpia

Com es pot veure, les fortaleeses i oportunitats superen amb escreix les amenaces i debilitats, permetent a priori la realització i possible èxit del projecte.

5.2. Plantejament

La sessió es dividirà en diferents parts, amb l'objectiu de dedicar un temps curt a cada activitat per evitar la distracció o avorriment de l'alumne. Mitjançant la introducció de vídeos, xarxes socials, podcast i plataformes interactives, l'alumne podrà fer un reforç en aquells aspectes impartits a classe amb anterioritat, amb la finalitat de poder assolir el temari de manera progressiva, aprenent i incentivant la motivació.

La plataforma utilitzada serà *Pear Deck*, un servidor que permet crear sessions interactives, amb l'avantatge de poder-les recuperar mitjançant *Google Drive*. El fet que l'estudiant tingui accés al contingut de la sessió pot millorar el seu rendiment, atès que si en algun moment de la classe no ha entès alguna qüestió, la pot consultar posteriorment. També és una plataforma que permet al professorat i l'A@G seguir l'evolució de cada alumne de manera individualitzada, fet que suposaria que aquests dos estiguessin coordinats a l'hora de veure, per exemple, quin temari s'ha donat durant el reforç del Programa Èxit. Recordar que no s'implementa tot el temari curricular, sinó que es realitza un reforç, una pinzellada del total.

Tot i que les activitats proposades estan pensades per ser realitzades durant el curs acadèmic, també són un exemple vàlid per ser aplicades durant l'Èxit Estiu. El perfil de l'alumnat que durant el curs lectiu participa del Programa Èxit no és el mateix que el que ho fa a l'estiu. Les característiques són diferents. Tot i això, l'aplicació de la tecnologia i l'audiovisual és totalment vàlida a l'hora de repassar o entendre nous conceptes, també com a oportunitat de conèixer noves maneres d'aprendre mitjançant la gamificació. Qualsevol altre col·lectiu d'alumnes amb diferents casuístiques pot aplicar aquesta metodologia sent així 100% aprofitable.

Tal com informa l'estudi de *La docencia del derecho en la sociedad digital*, "el disseny dels casos tenen la característica de ser reutilitzables, i poder aplicar diferents legislacions segons l'assignatura en la qual es vagi a implementar. (...) Descontextualitzar el material docent i fer-lo més accessible a diferents perfils de

titulacions” (Cabedo et al., 2019). En aquest cas es realitzarà el mateix. Les activitats que es proposen a continuació són dos exemples que podrien ser lleugerament modificats segons els objectius o assignatures que es pretenguin assolir durant la sessió.

5.3. Formacions

Com a base del projecte, seria imprescindible la realització de formacions a tot l'equip de professionals (prioritàriament als i les A@G) que treballen dins del Programa Èxit per a una bona execució de les activitats.

Les dues sessions formatives de tres hores cada una es realitzarien abans del primer contacte amb l'alumnat, perquè l'equip pogués estar assabentat del funcionament de les activitats i de les plataformes i aplicacions que s'utilitzaran en aquestes.

Formació 1: Presentació del projecte i objectius

Aquesta primera formació es dividirà en tres blocs per a plantejar una idea global del projecte i tenir una noció bàsica a l'hora de realitzar productes audiovisuals.

- Benvinguda i presentació del projecte. (30 min)
- Objectius didàctics a assolir i explicació de les sessions i activitats (amb exemples). (1h)
- Recomanacions tècniques per crear un producte audiovisual. (1h i 15 min)
 - Nocions bàsiques de com enregistrar vídeo i àudio des del mòbil.
 - Gravar en horitzontal o vertical segons l'objectiu o el significat del vídeo que es vulgui obtenir.
 - Com enregistrar àudio de tal manera que quedi el màxim net possible i no hi hagi salt en passar d'un clip a un altre.

- Nocions bàsiques com els diferents tipus de plans que existeixen, les transicions d'àudio i vídeo que es poden utilitzar (*fade in, fade out*, fosa, encadenat...), el salt d'eix i el raccord.
- Se'ls proporcionarà una petita guia electrònica amb les nocions bàsiques perquè la puguin consultar en qualsevol moment.

Formació 2: Plataformes i aplicacions. Funcionament i posada en pràctica

Mitjançant les explicacions fetes en la primera formació entorn dels aspectes formals bàsics de la gravació d'àudio i vídeo, s'explicaran les diferents plataformes i aplicacions que es faran servir durant les sessions, amb una posterior posada en pràctica de part de les persones assistents a la formació (per equips):

- Presentació de les plataformes a utilitzar (1h): tenint en compte diferents tipus de *software* i dispositiu.
 - Edició de vídeo per a mòbil: *Quik* (Android i IOS)
 - Edició d'àudio per a mòbil: *WaveEditor* (Android i Windows) *Voice Recorder & Audio Editor* (Dispositius IOS)
 - Plataformes de suport per ordinador: *Kahoot*, *Pear Deck* i *Hello Eko* (aquesta última, només explicar com funciona, no la creació de contingut).
- Posada en pràctica amb les plataformes *Kahoot*, *Pear Deck*, *Quik* i *WaveEditor/Voice Recorder & Audio Editor*. (1h)
 - Les persones assistents es dividiran en equips de cinc persones en el qual es realitzarà una petita mostra d'un producte que es pugui realitzar amb aquestes aplicacions. A cada equip se li proporcionarà una aplicació o plataforma per fer el producte i saber com funciona.
- Posada en comú dels exemples realitzats (45 min)
 - De cada una de les eines treballades, s'escollirà un equip que mostrarà el petit producte que ha creat amb la plataforma o aplicació i exposarà els avantatges i inconvenients que ha tingut en crear-lo. En total 5 equips (un per plataforma o aplicació).

Al final de les dues sessions se li proporcionarà una guia en línia a cada persona participant de la formació on s'explicarà detalladament el funcionament de totes les aplicacions i plataformes que s'usaran durant les activitats, conjuntament amb el dossier anteriorment proporcionat sobre les nocions bàsiques per crear productes audiovisuals.

5.4. Exemples d'activitats

L'activitat 1 i 2 tracten el temari pactat amb el professor d'història Josep Lluís Negreira de l'institut de secundària de Barcelona Josep Pla. Aquest temari va ser seleccionat amb la idea d'implementar-lo en una de les sessions del Programa Èxit durant el mes d'abril amb l'alumnat de 4t de l'ESO.

Tots els productes audiovisuals utilitzats per mostrar el temari no tenen problemes de drets d'autoria, o bé perquè són reproduïts des de la mateixa plataforma en la qual es troben (en aquest cas *Youtube*) o són reproduïts i utilitzats en un màxim del 10% de la seva totalitat.

Activitat 1. Inici de la Guerra Civil Espanyola: posa't a la pell d'un personatge

ACTIVITAT 1	
INICI DE LA GUERRA CIVIL ESPANYOLA: POSA'T A LA PELL D'UN PERSONATGE	
Assignatura: Història	Temps: Entre 30 i 45 minuts per sessió
Curs: 4t d'ESO	Nombre d'alumnes: 10
Objectius didàctics: <ul style="list-style-type: none"> - Entendre el funcionament de les diverses plataformes digitals que s'utilitzen. - Assolir els conceptes bàsics de l'inici de la Guerra Civil Espanyola. - Treball en equip. 	Materials <ul style="list-style-type: none"> - 1 Mòbil per alumne (a ser possible) - Llapis o bolígraf - Paper - 1 ordinador (A@G) - 1 projector + pantalla - Internet

<ul style="list-style-type: none"> - Nous sistemes d'aprenentatge amb la utilització de la tecnologia. - Coneixement de noves formes de narrativa (interactivitat). - Recerca, lectura i síntesi d'informació. - Exposició oral en públic. - Aproximació al llenguatge audiovisual de l'alumnat mitjançant, per exemple, l'humor. 	
CONTINGUT ACADÈMIC	
<p>GUERRA CIVIL ESPANYOLA 1936-1939 (Unitat 7, Història, ed. Barcanova)</p> <p>Primera Fase de la Guerra (18 juliol al 31 de desembre 1936)</p> <p>1936:</p> <p>16 de febrer → Triomf Electoral del Front Popular.</p> <p>10 de maig → Elecció de Manuel Azaña com a president de la república.</p> <p>17 juliol → inici de la insurrecció militar.</p> <p>1 d'octubre → Declaració de Franco com a cap d'Estat i del govern.</p> <p>EL PREÀMBUL DE LA GUERRA</p> <p>1. <u>Els governs del Front Popular</u></p> <p>President de la República (Nieto Alcalá Zamora), demana a Manuel Azaña la formació de govern.</p> <p>7 d'abril Zamora és destituït com a president de la república i es proclama a Azaña (10 maig). El govern el va agafar Santiago Casares Quiroga.</p> <ul style="list-style-type: none"> • No van poder frenar el desordre públic que hi havia en el moment. • Desordre públic: <ul style="list-style-type: none"> • Violència al camp: Extremadura i Andalusia i els conflictes laborals • Atacs a edificis eclesiàstics i crema de convents 	

- Atemptats per part dels falangistes i monàrquics i també dels sindicalistes, comunistes i anarquistes.

2. La radicalització social i política

Dos bàndols: dreta i esquerra.

Dreta: augment de les activitats violentes de la Falange Espanyola i de les JONS.

- Aquests van ser perseguits legalment fins a la detenció de José Antonio Primo de Rivera (alteració ordre públic i tinença il·lícita d'armes)
- Volien una alternativa autoritària, per la força. Entrenaven escamots paramilitars.

Esquerra: PSOE i CNT

- Alguns partits d'esquerra es van fusionar per tenir més força.
- Radicalització d'alguns sectors

Arreu d'Europa estava passant el mateix = radicalització de moviments i ideologies polítiques. Però, perquè va esclatar la guerra civil a Espanya i no a altres països d'Europa?

- Exèrcit: dos bàndols molt marcats:
- UME: Unión Militar Española → Associació clandestina d'oficials de l'exèrcit de signe dretà i antirepublicà
- UMRA: Unión Militar Republicana Antifascista → Ass clandestina d'oficials de l'exèrcit per contrarestar la UME.

3. La conspiració militar

Des de la creació de la II República, una part de l'exèrcit planejava boicotejar-la mitjançant diverses conspiracions:

- Cop d'estat del 1932 pel general José Sanjurjo
- Amb el triomf del Front Popular l'any 1936, el general Franco proposa declarar l'estat de guerra = se li denega.

El govern republicà com a resposta posa militars propers a la ideologia republicana com a caps.

Els generals que es consideraven més sospitosos van ser enviats a la perifèria del territori:

- Franco a les Canàries
- Manuel Goded a Mallorca
- En un principi, el general Mola, no es pensava que fos igual que Franco o Goded, i va ser enviat a Navarra.

Mola prepara un cop d'estat:

- Havia de ser una acció ràpida → no dubtar en utilitzar la màxima violència.

El cop d'estat previst per finals de juliol es va avançar arran de l'assassinat de José Calvo Sotelo. Conspiració militar en contacte amb una xarxa civil d'importants terratinents i financers.

LA INSURRECCIÓ MILITAR I LA SEVA RESPOSTA

S'inicia a Melilla el 17 de juliol del 1936 (Franco)

- Es va afusellar el cap militar de Melilla, perquè no estava d'acord amb el cop d'estat. Això va passar arreu del país amb els caps republicans que no estaven d'acord amb la insurrecció.

La nit del 18 al 19, el general Mola i altres caps militars declaren l'estat de guerra (decisió de l'autoritat militar d'una zona segons la qual totes les garanties constitucionals queden suspeses i els habitants de la circumscripció passen a dependre del codi de justícia militar).

Aquí començà la guerra: Espanya dividida.

Activitat 1. Inici de la Guerra Civil Espanyola: Posa't a la pell d'un personatge. Font: Elaboració pròpia. Llibre Història Batxillerat. Barcanova (2009).

Desenvolupament de l'activitat per sessions

Sessió 1

DIA	ESTRUCTURA
1	<div>1. Escoltar àudio (2 min)</div> <div>2. Apuntar en un full tres conceptes de l'àudio (3 min)</div> <div>3. Fragment de vídeo (2 o 3 min)</div> <div>4. Apuntar dues o tres idees del vídeo. També paraules o conceptes que no s'entenguin (insurrectes, sublevació militar, rereguarda...)(3 min)</div> <div>5. Kahoot “Quin esdeveniment succeeix?” (3 min)</div> <div>6. Kahoot: preguntes sobre el temari (5 min)</div> <div>7. Explicació a través d'imatges (<i>Pear Deck</i>) (10 min)</div> <div>8. Idear un compte d'Instagram en equips de dues persones. Crear un perfil d'un personatge històric i fer una recerca d'informació d'aquest (15 min)</div>
CONTINGUTS I PRODUCTES AUDIOVISUALS A UTILITZAR	

Fitxa 1.1. Introducció a la Guerra Civil Espanyola. Font: Elaboració Pròpia.

En aquesta primera sessió es pretén fer una primera aproximació al que van ser els antecedents de la Guerra Civil Espanyola. La idea és crear interactivitat entre els diferents inputs visuals i auditius amb la participació de l'alumnat i l'A@G a l'aula.

S'ha escollit un temps reduït per cada activitat dins la sessió per a mantenir el màxim d'atenció possible, ja que, tal com s'ha comentat a la metodologia, Jesús C. Guillén (2012), docent, investigador i divulgador de neuroeducació, apunta que "l'aprenentatge de nous conceptes i destreses requereix un temps de processament i assimilació, els docents hauríem d'organitzar els nostres continguts en bloc que no superin els 20 minuts".

Els dos vídeos seleccionats ajuden a introduir el temari on es relaten els primers esdeveniments de la guerra. Els dos són fragments de documentals, un de DMAX España i l'altre de RTVE.

La utilització de *Kahoot* en la sessió ajudarà a assolir els conceptes d'una manera més visual i participativa, on l'alumnat, mitjançant el seu telèfon mòbil, haurà de resoldre preguntes sobre el temari exposat.

Finalment, hauran de triar i idear un compte d'Instagram simulant en primera persona un perfil d'un personatge històric del temari exposat, amb l'objectiu d'introduir aquesta xarxa social com a eina de treball i motivació dins l'aula (tenint en compte que és una plataforma que utilitzen diàriament) i per a aprofundir en la història posant a un personatge dels anys trenta en un mitjà actual.

Sessió 2

DIA	ESTRUCTURA
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recordar el contingut de la sessió anterior mitjançant <i>Hello Eko</i> (narrativa interactiva) (10 minuts) 2. Continuació del compte d'Instagram i creació d'aquest (15 min) 3. Idear dues o tres publicacions el qual aquest personatge històric realitzarà per explicar la situació que està vivint (15 min)
CONTINGUTS I PRODUCTES AUDIOVISUALS A UTILITZAR	

Punt 1	
Títol	La Guerra Civil Española
Minutatge	Aquest video serà utilitzat per a relitzar una història interactiva per <i>Hello Eko</i> , no més del 10% del contingut total
Link	https://www.youtube.com/watch?v=yj9N9DTtdas&t=24s
Usuari	Academia Play

Fitxa 1.2. Recordatori i treball amb el personatge històric mitjançant Instagram. Font: Elaboració Pròpia.

Tenint en compte el mateix criteri anterior entorn del temps d'atenció per assolir nous conceptes, les activitats no seran superiors a 20 minuts. Es farà un petit recordatori a l'alumnat del temari realitzat en l'anterior sessió, però en aquest cas mitjançant la plataforma *Hello Eko* perquè experimentin un altre tipus de narrativa interactiva amb multiopció. A continuació, l'alumnat continuarà amb el seu projecte de disseny i creació del compte d'Instagram d'un personatge històric amb l'objectiu de, al final de la sessió, haver ideat dues o tres publicacions entorn del personatge escollit (com si estiguessin escrites i/o publicades pel mateix personatge, en primera persona).

S'ha escollit el vídeo d'Academia Play per crear la història interactiva a *Hello Eko*, ja que és un vídeo il·lustratiu que ajuda a entendre d'una manera dinàmica els antecedents i inicis de la Guerra Civil Espanyola. En paral·lel a la utilització del vídeo per a la creació de la història interactiva a *Hello Eko*, es proporcionarà l'enllaç a l'alumnat perquè el puguin visualitzar des de casa al seu ritme, amb l'objectiu de crear una base de contingut audiovisual lliure de drets que pugui ser visualitzat en qualsevol moment i com a element de suport a les sessions curriculars fora del Programa Èxit.

Sessió 3

DIA	ESTRUCTURA
3	<ol style="list-style-type: none">1. Fer feina (30 min)*2. Publicar els continguts anteriorment dissenyats (tant <i>stories</i> com posts) (20 min)3. Interactuar amb els diferents comptes dels seus companys i companyes (10 min)4. Fer dues publicacions durant la setmana (Fora d'hores d'Èxit)

Fitxa 1.3. Publicació i interacció amb els comptes d'Instagram creats. Font: Elaboració Pròpia.

Aquesta sessió es dedicarà només a què l'alumnat pugui jugar i interactuar tant amb el seu compte creat en l'última sessió com amb els comptes dels seus companys i companyes. En aquest cas, se'ls motivarà perquè segueixin en actiu amb el compte i realitzin dues publicacions durant la setmana fora d'horari d'Èxit, fet que els obligarà a seguir cercant, llegint i seleccionant informació sobre el personatge i els esdeveniments que va viure.

Sessió 4

DIA	ESTRUCTURA
4	<ol style="list-style-type: none">1. Fer feina (30 min)2. Exposició dels personatges (40 min)

Fitxa 1.4. Exposició dels personatges. Font: Elaboració Pròpia

En aquest punt, el temps d'exposició dura més dels 20 minuts (temps d'atenció recomanat per Jesús C. Guillén), però al no ser un temps el qual es dedica al 100% a l'assoliment de conceptes sinó a l'exposició i escolta dels projectes dels alumnes, aquesta pèrdua de capacitat d'atenció es redueix. Tenint en compte que intervenen altres processos que deixen descansar el temps d'atenció de l'alumnat, no hi hauria problema en dedicar-ne 40 minuts.

Recordar que durant les sessions se'ls hi dóna l'opció de crear contingut amb recursos actuals, tal com llenguatge o muntatges moderns inspirats en els seus referents actuals dins del món de l'audiovisual, les plataformes i les xarxes socials (utilitzant o no l'humor, els mems, els *stickers*, etc.), fet que ocasionarà una visió moderna i una aproximació al seu llenguatge per assolir conceptes curriculars.

Per tant, no només s'ensenyarà contingut curricular utilitzant l'audiovisual i tècniques d'atracció i interactivitat entre els productes, plataformes, l'alumne i l'A@G, sinó que també es treballaran aspectes com l'expressió oral, el treball en equip o la recerca, lectura, selecció i síntesis d'informació.

Activitat 2. La propaganda com a arma de combat (Franquisme, república, nazisme, comunisme i capitalisme)

ACTIVITAT 2	
LA PROPAGANDA COM A ARMA DE COMBAT (Franquisme, república, comunisme, capitalisme, nazisme)	
Assignatura: Història	Temps: 40 i 60 minuts per sessió
Curs: 4t de l'ESO	Nombre d'alumnes: 10
Objectius didàctics: <ul style="list-style-type: none"> - Assolir el temari proposat - El treball en equip - Entendre el funcionament de les aplicacions i programes utilitzats - Aprendre a gravar i editar un podcast o vídeo. També saber les seves utilitzacions i funcions - Motivar-los amb recursos atractius com la interacció mitjançant <i>Kahoot</i> o els vídeos explicatius 	Materials: <ul style="list-style-type: none"> - Àudio optatiu: <ul style="list-style-type: none"> - Micròfon - Mòbil - Imatge optativa: <ul style="list-style-type: none"> - Càmera - Mòbil

CONTINGUT ACADÈMIC

Qui creieu que realitzava vídeos o pel·lícules per promocionar-se o culpabilitzar al contrari? Tots els fronts estaven, audiovisualment, al peu del canó.

Guerra Civil Espanyola:

El bàndol franquista utilitzava el cinema i la televisió per fer propaganda de la seva ideologia.

- Utilitzen el No-do com a arma de propaganda, criminalitzant tota idea o persona contrària a la seva ideologia i promocionant l'educació en l'odi i l'alçament i força de l'exèrcit franquista.
- Aquest també va ser una arma després de la guerra, durant el franquisme, on es divulgaven totes les característiques que havia de tenir una persona dins del règim.

El republicanisme feia servir també el cinema per encoratjar a la població, molt guiat pel comunisme rus (es poden veure petits clips de propaganda republicana traduïda o subtitulada al rus).

Segona Guerra Mundial:

Leni Riefenstahl

- Triomf de la voluntat (1935)
 - Va guanyar el festival de Venècia
- Olympia (1938)
 - Una oda al cos humà
 - La van prohibir a Anglaterra (deien que era per preparar els soldats alemanys per la guerra)

Durant la guerra van utilitzar tots els recursos (publicitat, dibuixos animats, cinema...) per a fer propaganda, tant a favor com en contra d'un bàndol.

Dibuixos animats dels aliats:

- Looney Tunes (Warner Bros)

- Disney

John Huston: li van demanar que fes pel·lícules per animar als soldats d'Estats Units

- Let there be light

Frank Capra (Why we fight): volia demostrar "com de malvats eren els Nazis".

Paul Zils: El van tancar en un camp de concentració a l'Índia per ser alemany (amb gent propera al nazisme, a l'antinazisme i simplement per ser de procedència alemanya).

- Zils va començar a fer pel·lícules antinazis (quan els aliats van veure que tenia talent).

"Eterno judío" de Fritz Hippler: utilitzava imatges de pel·lícules de ficció com si fossin reals. Jueus com a autèntics monstres.

"Un día en el frente" → 200 càmeres gravant el que passava un dia de guerra.

Com es pot utilitzar el documental per enganyar i manipular a les persones.

La gent posa tot l'esforç de producció en la guerra. Promocionant el mateix exèrcit i/o posant en mala posició al contrari.

Acabada la guerra, quan acaba la denúncia, la gent vol entreteniment:

- Glass i Zoo (Bert Haanstra)

Guerra Freda:

Durant la Guerra Freda, la promoció audiovisual dels dos bàndols (el capitalista encapçalat per EUA i el comunista, centralitzat en l'URSS) també va ser una arma de combat molt poderosa, tot i que la implicació no va ser tan rellevant, comparada amb la gran quantitat de mitjans audiovisuals que es van utilitzar durant la Segona Guerra Mundial.

Tot i que també existien clips exclusius per a la publicitat dels bàndols, la propaganda va ser, en alguns casos, "més subtil".

- Per exemple, en cançons, conferències, parlaments, emissions televisives, etc.

Durant la Guerra Freda, en els estudis de Hollywood, va haver-hi una persecució de tots els comunistes.

- Caça de bruixes
- Llista negra

Encara que el conflicte es va calmar, en molts films passats i actuals encara es pot apreciar aquest enfrontament entre comunistes i capitalistes.

Activitat 2. La propaganda com a arma de combat (Franquisme, república, nazisme, comunisme i capitalisme). Font: Elaboració Pròpia. Teoria extreta de les sessions del 12.02.20 i 05.03.20 de l'assignatura de *documental* (4t curs del Grau en Comunicació Audiovisual, UAB).

Desenvolupament de l'activitat per sessions

Sessió 1

DIA	ESTRUCTURA		
1	<div>1. Entrada a classe amb un vídeo de fons (5 min)</div> <div>2. Breu explicació de la temàtica de la classe (5 min)</div> <div>3. Exemples audiovisuals de la Segona Guerra Mundial (10 min)</div> <div>4. Exemples audiovisuals Guerra Civil Espanyola (10 minuts)</div> <div>5. Exemples audiovisuals Guerra Freda (10 minuts)</div>		
CONTINGUTS I PRODUCTES AUDIOVISUALS A UTILITZAR			
GUERRA CIVIL ESPANYOLA			
República			
Punt 1		Punt 4	
Títol	Dolores Ibarrui dando un discruso IX 1936	Títol	El fin de la Guerra Civil, Franco Aglutina la derecha y la República se divide
Minutatge	Tot sencer (01:14 min)	Minutatge	00:00 a 00:55
Link	https://www.youtube.com/watch?v=o3iKa8jOweA	Link	https://www.youtube.com/watch?v=zA9259AJWjA&list=PLn

			b4KxAh2WnljbQe722ZgrobPS0SWU7Rb
Usuari	Ilya Ivanov	Usuari	DMAX España

Franquisme**

Punt 4			
Títol	Adulació a Franco, propaganda y censura durante el franquismo (Raza, NO-DO,...)	Títol	La mujer perfecta en el tiempo del franquismo
Minutatge	00:00 a 01:00: Exemple cinematogràfic/ promocional de com el comunisme divideix les famílies espanyoles. 01:47 a 02:29: Nodo 1943. 06:40 a 06:58 Fragment pel·lícula "Raza" 1941. 08:16 a 08:59 Discurs filla de franco als nens alemanys.	Minutatge	Extreure alguna imatge d'exemple: la propaganda no només era per la guerra, també era ideològica. (Guia de la muller perfecta)
Link	https://www.youtube.com/watch?v=rgWs6f-mBm8	Link	https://www.youtube.com/watch?v=NJK8UHX1L0Y
Usuari	Tu rincón de pensar	Usuari	Lagartorouge

SEGONA GUERRA MUNDIAL **

Potències de l'Eix

Punt 3	
Títol	1935: Triumph of the Will - The Power of Propaganda
Minutatge	Durant la sessió: 12:10 a 15:40. Més exemples: 01:40 a 17:06
Link	https://www.youtube.com/watch?v=p7hJVatTW45M
Usuari	One Hundred Years of Cinema

Aliats

Punt 3

Títol	Looney Tunes (Looney Toons): The Ducktators (1942) (Remastered) (HD 1080p)	Títol	Donald Duck: The Spirit of '43 (HD 1080)
Minutatge	Tot sencer (07:52 min)	Minutatge	Tot sencer (06:02 min)
Link	https://www.youtube.com/watch?v=TdMlqg-vL5A&t=70s	Link	https://www.youtube.com/watch?v=XNMrMFuk-bo
Usuari	8th Man DVD.com Cartoon Channel	Usuari	8th Man DVD.com Cartoon Channel
Títol	Der Furher's Face	Títol	Walt Disney - Education for Death (1943) VOSTFR
Minutatge	01:30 a 09:16	Minutatge	Tot sencer (11:18)
Link	https://www.youtube.com/watch?v=S-PZVrWvJM0	Link	https://www.youtube.com/watch?v=V7b4BpiOMpl
Usuari	Uhfotis	Usuari	Disney Guerre

Títol	Propaganda Sovieta de 1941 (Segunda guerra mundial)
Minutatge	Tot sencer (02:45)
Link	https://www.youtube.com/watch?v=Lwa5liT6SXo
Usuari	334cyberdemon

GUERRA FREDA**

Comunista (URSS)

Punt 5	
Títol	El Millonario - animación de propaganda soviética
Minutatge	06:50 a 09:54
Link	https://www.youtube.com/watch?v=JihKr2SUIuc
Usuari	Jorge C

Capitalista (EUA)

Punt 5			
Títol	Make Mine Freedom (1948)	Títol	Propaganda de EEUU sobre su economía capitalista durante la Guerra Fría
Minutatge	06:00 a 09:27	Minutatge	03:21 a 05:03
Link	https://www.youtube.com/watch?v=mVh75ylAUXY	Link	https://www.youtube.com/watch?v=f2MMnoL58dM
Usuari	Animation Station	Usuari	RT en Español

Fitxa 2.1. Teoria de la propaganda com a arma de combat. Font: Elaboració Pròpia.

Com en la primera sessió de l'activitat 1, s'entrarà a l'aula amb la reproducció d'un primer producte audiovisual per introduir a l'alumnat a la matèria que es treballarà durant aquell dia fent que aquest pugui començar a pensar la temàtica la qual se seguirà durant les sessions següents.

Durant aquest primer dia es realitzarà un plantejament amb diferents vídeos de com la propaganda acaba sent una arma de combat en alguns dels conflictes bèl·lics del segle XX: la Guerra Civil Espanyola, la Segona Guerra Mundial i la Guerra Freda.

Mitjançant *Pear Deck* i la teoria de Jesús C. Guillén, s'exposarà el temari en blocs no superiors a 20 minuts amb una interacció constant entre alumnat i productes audiovisuals.

Aquests vídeos han estat seleccionats com a exemples propagandístics del moment (des d'un discurs a favor del republicanisme de Dolores Ibárruri fins a un curtmetratge animat de l'URSS ridiculitzant el capitalisme estatunidenc), com també petits fragments de documental que expliquen la importància de la publicitat i la propaganda en temps de guerra.

Un cop acabada la sessió, es proporcionaran els enllaços de l'apartat "continguts i productes audiovisuals a utilitzar" de l'activitat 2 a l'alumnat perquè aquest pugui accedir a la teoria i pugui revisar el temari al seu ritme.

Sessió 2

DIA	ESTRUCTURA			
2	<div>1. <i>Kahoot</i>: recordatori del temari (10 minuts)</div> <div>2. Ideació d'un vídeo o podcast de propaganda. L'elecció del tema és lliure. Pot ser de qualsevol moment històric. Recerca per Internet o llibres de l'aula (15 minuts)</div> <div>3. Posada en comú de la idea de cada grup, ajudar a les companyes i companys que vagin perduts (15 minuts)</div> <div>4. Posar alguns exemples de propaganda utilitzant l'humor. <i>Pear Deck</i> (10 minuts)</div>			
CONTINGUTS I PRODUCTES AUDIOVISUALS A UTILITZAR				
Punt 1 Punt 4				
Títol	Represión, propaganda y cine franquista de culto a la muerte (Raza, Harka,...)	Títol	Looney Tunes - Daffy The Commando 1943 High Quality HD	
Minutatge	Culte a la mort 5:16 a 06:00	Minutatge	5:48 a 7:22	

Link	https://www.youtube.com/watch?v=wmL3GiO_yPc	Link	https://www.youtube.com/watch?v=QX7BBc36e9U
Usuari	Tu rincón de pensar	Usuari	Classic Comedy Channel
Títol	Propaganda soviética	Títol	Una canción en el marco de la Guerra Fría
Minutatge	Tot sencer (02:35)	Minutatge	Tot sencer (01:11 min)
Link	https://www.youtube.com/watch?v=qgAaEtUqskk	Link	https://www.youtube.com/watch?v=dF4Z3x1xRdl
Usuari	PedroAPalacio	Usuari	VENTURA contenidos

Títol	Triumph of the Will
Minutatge	Fragment en mp4 (menys 10%)

Fitxa 2.2. Ideació d'un vídeo o podcast de propaganda. Font: Elaboració Pròpia

En la segona sessió s'utilitzaran els vídeos adjunts per crear un *Kahoot* interactiu i per complementar la teoria dins de *Pear Deck*. Aquests també seran proporcionats a l'alumnat al final de la sessió perquè tinguin més material a revisar i consultar.

Durant aquesta segona classe s'haurà d'idear un producte audiovisual (vídeo o podcast) representant un producte de propaganda. Aquest s'ha de centrar en el temari comentat (propaganda d'alguna de les tres guerres de la teoria), però poden utilitzar recursos narratius moderns per a realitzar-los (aplicant l'humor, narratives típiques de plataformes o xarxes socials com *Youtube*, etc.). Aquesta activitat potenciarà el treball en equip com també la seva capacitat de recerca, lectura i síntesi d'informació, transformant-la en un llenguatge auditiu o audiovisual.

Sessió 3

DIA	ESTRUCTURA										
3	1. Fer feina (30 min) 2. Disseny del guió del producte (pot ser en format escrit o <i>storyboard</i>) (30 min)										
CONTINGUTS I PRODUCTES AUDIOVISUALS A UTILITZAR											
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Punt 2</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Títol</td><td>Guerra Fría y Propaganda. Cap. I - A la sombra del miedo -</td></tr> <tr> <td>Minutatge</td><td>Com a exemple (per veure a casa): Tot sencer (41:51 min)</td></tr> <tr> <td>Link</td><td>https://www.youtube.com/watch?v=SyrqqzauHns</td></tr> <tr> <td>Usuari</td><td>Vientos del Este</td></tr> </tbody> </table>		Punt 2		Títol	Guerra Fría y Propaganda. Cap. I - A la sombra del miedo -	Minutatge	Com a exemple (per veure a casa): Tot sencer (41:51 min)	Link	https://www.youtube.com/watch?v=SyrqqzauHns	Usuari	Vientos del Este
Punt 2											
Títol	Guerra Fría y Propaganda. Cap. I - A la sombra del miedo -										
Minutatge	Com a exemple (per veure a casa): Tot sencer (41:51 min)										
Link	https://www.youtube.com/watch?v=SyrqqzauHns										
Usuari	Vientos del Este										

Fitxa 2.3. Disseny del guió del producte. Font: Elaboració Pròpia

En les següents sessions els temps són superiors a 20 minuts i tenint en compte la teoria de Guillén (2012) l'alumnat no podrà estar mantenint l'atenció d'una manera constant i efectiva, però al no ser una sessió expositiva i d'assoliment de conceptes, aquesta es pot realitzar sense perdre el temps d'atenció (ja que és un treball en equip, participatiu, de recerca i de creació, entre d'altres).

En aquesta sessió l'alumnat haurà de plasmar la seva idea de producte propagandístic o bé en format guió o mitjançant un *storyboard*. Aquests dos potenciaran l'organització d'idees i la visualització i canvi d'un llenguatge escrit a quelcom visual o auditiu. Millorarà la seva escriptura i/o, en el cas de l'*storyboard*, la seva tècnica de dibuix, com també la creativitat, la imaginació i l'organització.

Sessió 4

DIA	ESTRUCTURA
4	1. Realització del vídeo o podcast (1h)

Fitxa 2.4. Realització del vídeo o podcast. Font: Elaboració Pròpia

És aquí on es posarà en marxa tot el projecte ideat i dissenyat anteriorment. Amb dispositius mòbils o tecnologia que pugui proporcionar el centre es gravaran els productes i es muntaran mitjançant les aplicacions mòbil anomenades anteriorment (depenent dels dispositius i del *software*). En cas de no acabar el producte en una hora, tindran mitja hora de marge tant en aquesta sessió com en la següent (sessió 5) per acabar-lo. Tot i que aquestes mitjes hores no estan contemplades, poden ser total o parcialment aprofitables ja que la sessió del Programa Èxit dura un total de 90 minuts.

Sessió 5

DIA	ESTRUCTURA
5	1. Posada en comú dels projectes dels companys i companyes de l'aula (1h)

Fitxa 2.5. Exposició dels projectes. Font: Elaboració Pròpia

Finalment els productes ja acabats (la duració d'aquests és totalment lliure) s'exposaran amb la resta de companys i companyes de classe, mitjançant la visualització d'aquest i amb l'opció d'utilitzar algun suport treballat a classe (*Pear Deck* o *Kahoot*).

S'explicarà el procés d'ideació, disseny i creació i l'objectiu o funció a assolir amb aquest producte audiovisual propagandístic.

Aquesta activitat treballarà l'expressió oral, el respecte de torns de paraula, el treball en equip, la creativitat, l'escriptura, la lectura, síntesi i resum d'informació i el llenguatge audiovisual entre d'altres.

*Recordar que no es poden dedicar totes les sessions al 100% a la realització de l'activitat atès que s'ha de tenir en compte que el Programa Èxit no només dóna suport a una assignatura en concret, sinó que ha d'assolir dia a dia les tasques que el professorat proposa durant el curs (deures, presentacions, treballs, exàmens, etc.).

**Escriure els exemples més adequats pels objectius de la sessió, el perfil i els interessos de l'alumnat. No és necessari reproduir tots els vídeos. Es poden proporcionar els enllaços perquè els i les estudiants els puguin visualitzar com a exemples per elaborar els seus projectes.

5.5. Plataformes i aplicacions a utilitzar durant la realització de les activitats

Les aplicacions i plataformes que es faran servir en les activitats es troben a l'abast de qualsevol persona amb accés a internet (i en algun cas també es poden utilitzar *offline*), estigui lligada a la professió de docent o no, fet que possibilita que l'alumnat i les mares, pares o tutor/es hi puguin accedir ja que el seu ús és totalment gratuït.

Són senzilles d'utilitzar, fet que ocasiona que les puguin usar persones no necessàriament enteses en el món de la comunicació digital i l'audiovisual. Paral·lelament, tant a l'alumnat com a l'equip d'A@G i coordinació de centre, se'ls hi ensenyarà el funcionament d'aquestes mitjançant les formacions o les mateixes sessions a l'aula. Les aplicacions que s'utilitzaran en els dos exemples d'activitats són les següents:

- **Pear Deck:** Per a un millor control de l'evolució de l'alumnat i perquè aquest pugui accedir sense problema al material impartit a classe.
- **Kahoot:** Dóna la possibilitat de crear qüestionaris per realitzar de manera conjunta i interactiva a l'aula. Aquests poden ser realitzats tant per alumnes com per docents sense cap mena de restricció.
- **Hello Eko:** Creació de narratives interactives. Aquesta, en un principi, només serà utilitzada pel o per la docent.
- **Programa d'edició de vídeo:** Pot variar segons el dispositiu que utilitzi l'alumne. Majoritàriament s'utilitzaran els ordinadors del mateix centre amb

l'editor de vídeos que ve incorporat al *software*. Per a mòbils, també es pot usar *Quik* o *Film Maker Pro*.

- **Programa d'edició d'àudio:** Per ordinador, principalment, s'utilitzarà l'*Audacity*. Per telèfon mòbil es poden utilitzar, tant per enregistrar com per editar, *WaveEditor* o *SuperSound*.

6. POSADA EN PRÀCTICA. Sistema d'avaluació o indicadors

En aquest punt es proposen un parell de taules per avaluar el mètode proposat, per assolir possibles millores de cara a la implementació continuada durant el curs acadèmic o durant el programa d'estiu. Aquestes tenen com a objectius concretar quins aspectes funcionen i quins no, mitjançant el criteri del professorat i el *feedback* de l'alumnat. S'hauran de realitzar dues avaluacions diferents durant el període de posada en pràctica:

- Curt termini: Aquesta es realitzarà després de cada sessió per part de l'A@G i l'alumne, on es farà una avaluació detallada de com ha esdevingut l'activitat proposada.
- Llarg termini: Es durà a terme un cop acabades totes les sessions i activitats. També havent realitzat les activitats avaluables com exposicions o exàmens curriculars, per veure des d'una perspectiva més llunyana, la viabilitat del projecte.

6.1. Curt termini

INDICADORS A CURT TERMINI (A@G)				
Grau de distracció general de l'alumnat:				
Molt alt	Alt	Mig	Baix	Molt baix
S'ha perdut el temps en algun moment? En quin?				
Motiu (optatiu)				
Motivació de l'alumnat de les activitats proposades				
Molt alta	Alta	Mitja	Baixa	Molt baixa
Dificultat per entendre les activitats				
Molt alta	Alta	Mitja	Baixa	Molt baixa
Quines?				
Motiu (opcional)				
Dificultat d'implementació per part del o la A@G				
Molt alta	Alta	Mitja	Baixa	Molt baixa
Motius? (Tècnica, aplicació o plataforma, de temps, dificultat en l'explicació...)				
Comentari A@G (optatiu):				

Taula 5. Avaluació a CT dels A@G. Font: Elaboració pròpia.

És important tenir un *feedback* tant del o la A@G com de l'alumnat de la taula per saber què funciona i què no. A partir d'aquesta primera taula proposada a curt termini, s'avaluarà cada sessió un cop finalitzada.

A continuació, també seria convenient realitzar un *feedback* de l'alumnat mitjançant una taula d'avaluació individual. Aquesta s'hauria de poder completar en un marc de 5 minuts per, posteriorment, tenir temps de fer una posada en comú i compartir les opinions dels i les estudiants per si hi ha la possibilitat que sorgeixin noves idees.

FEEDBACK DE L'ALUMNAT				
Què t'ha agradat més de la sessió? (alguna activitat, temàtica, plataforma...)				
Quins conceptes has après? (alguna paraula, idea, temàtica...)				
Has tingut la sensació d'avorriments o pèrdua de temps en algun moment?				
Si		No		
En quin?				
Dificultat per entendre les activitats				
Molt alta	Alta	Mitja	Baixa	Molt baixa
Quines?				
Algun comentari més... (optatiu)				

Taula 6. Feedback de l'alumnat. Font: Elaboració pròpia.

6.2. Llarg termini

INDICADORS A LLARG TERMINI (A@G)
<p>S'han entès els conceptes (aprenentatge assolit)?</p> <p>En cap cas Força Prou bé Molt bé Perfectament</p> <p>Motiu aparent (el perquè):</p>
<p>En comparació amb el sistema tradicional, hi ha hagut algun canvi significatiu? Quin?</p>
<p>Aquest canvi, s'ha reflectit en les notes? (especificar si ha estat en el cas dels exàmens, treballs, exposicions...)</p>
<p>Comentar aspectes a millorar:</p> <p>Metodologia; temps dedicat a les activitats; accessibilitat a la tecnologia: física (ordinadors, mòbils...) i digital (aplicacions, plataformes, internet...), etc.</p>
<p>Més comentaris (optatiu):</p>

Taula 7. Avaluació a LT dels A@G. Font: Elaboració pròpia.

Juntament amb aquesta taula que realitzarà el o l'A@G que hagi dut a terme la sessió, hi haurà la possibilitat de fer un *focus group* amb l'alumnat un cop acabades totes les sessions programades perquè es puguin compartir punts de vista, experiència, millores, mancances, aprenentatges, etc.

Amb el conjunt de taules completades per totes les persones participants de les activitats, es podrà donar una visió general de la viabilitat de l'estratègia, amb possibilitat de realitzar canvis per a una millor implementació a llarg termini. També perquè el professorat de l'institut pugui tenir un *feedback* ben documentat.

7. PRESSUPOST

A continuació, es realitzarà un pressupost aproximat de què costaria poder implementar aquesta estratègia durant tot un curs acadèmic dins del marc del Programa Èxit.

7.1. Pressupost de l'equip humà. Formacions.

En un primer moment exposo el cost de l'equip humà del Programa Èxit, en el qual s'haurien d'afegir algunes formacions addicionals per assolir i conèixer les noves plataformes i aplicacions que es duran a terme durant el període lectiu. Afegir que, arran de l'acord que té el programa conjuntament amb els instituts de secundària de Barcelona que hi participen, el material d'aquest pot ser utilitzat durant el projecte, com podria ser material acadèmic (paper, bolígrafs, tisores, etc.) com també material tecnològic (la utilització del Wifi, els ordinadors del centre i fins i tot material com càmeres o micròfons que tenen en el centre per realitzar assignatures plàstiques). També apuntar que, en el cas que aquest material no estigués disponible en el centre, els productes a realitzar pels alumnes es podrien produir mitjançant els aparells mòbils que, avui dia, tenen una bona resolució d'imatge i d'àudio. En algun cas específic, sí que es podria considerar l'opció d'obtenir micròfons de major resolució per a la posada en pràctica de les activitats, el preu dels quals augmentarien lleugerament el cost. Com a element optatiu, també es podria deixar un marge de capital en el cas que alguna activitat demanés algun material extra o si el Programa volgués millorar alguns aspectes tècnics com la subscripció a *Hello Eko* per a la descàrrega dels continguts tot i no ser una necessitat, ja que es poden visualitzar perfectament mitjançant la seva pàgina web sense l'obligació de descàrrega.

En resum: el material dels centres està a disposició del Programa Èxit, fet que suposa que aquest no estigui comprès en el pressupost.

Pel que fa a la utilització d'imatges, efectes sonors o música per a la realització de les activitats proposades, es podrien agafar de bancs lliures de drets com per exemple la biblioteca d'àudio de *Youtube*, la *BBC Sound Effects*, l'*Edu3.cat* o el *Free HD Stock Footage* de *Vimeo* per a un menor cost. També recordar que es podran utilitzar clips audiovisuals que no superin un 10% del total per realitzar les pràctiques, tal com s'ha comentat en l'apartat de "drets". Afegir que es podrà utilitzar qualsevol contingut audiovisual en tota la seva totalitat si aquest és reproduït (i no descarregat) en la mateixa pàgina web on s'ha trobat (per exemple un vídeo de *Youtube* o d'alguna televisió o ràdio pública o privada). Tots aquests aspectes no afegirien cap cost al programa, ja que estarien dins del marc legal i lliures de drets.

Per tenir en compte programes d'editor de vídeo i àudio, tampoc hi hauria problema, ja que existeixen plataformes i aplicacions gratuïtes per tota mena de dispositius molt vàlides pel nivell que s'exigeix en les activitats. Per exemple, per mòbil existeixen editors de vídeo, com *Quik* o *Film Maker Pro*, o d'àudio com *WaveEditor* o *SuperSound*. També per ordinador, per exemple l'*Audacity* o en el mateix aparell (tenint en compte que els instituts públics de Barcelona tenen com a servidor Microsoft), l'editor que s'ofereix en l'aplicació de "Fotos" (Gabriela, 2020).

A@G (Modalitat A i Modalitat B): Sou de 1145€/any per 3 hores a la setmana*				
Recursos Humans	Cost	Nº Sessions/temps	Nº beques A@G	Cost Total
Formació en plataformes, fonts lliures de drets, apps...	10,5€/hora	2 sessions de 3 hores l'any	331	20.853,00€
Preparació de continguts	10,5€/hora	3h al mes (8 mesos)	331	83.412,00€

COST TOTAL A@G: 104.265,00€				
Cdc (Modalitat C): Sou de 2000€/any per 4h a la setmana				
Recursos Humans	Cost	Nº Sessions/temps	Nº beques CdC	Cost Total
Formació en plataformes, fonts lliures de drets, apps...	10,5€/hora	2 sessions de 3 hores l'any	53	3.339,00€
COST TOTAL CdC: 3.339,00€				
Cdz (Modalitat D): Sou de 5040€/any per 10h a la setmana				
COST TOTAL de la implementació de l'estratègia quant a Recursos Humans: 86.751,00€				

Taula 8. Pressupost Formacions. Font: Elaboració pròpia.

*Sou ja comprès en el Programa Èxit el qual no suposaria cap augment en la implementació del projecte.

Afegir que, algunes de les formacions que s'imparteixen des de fa anys en el Programa i que han resultat ser menys productives de l'esperat (un total de 6h aproximadament per treballador/a) podrien ser totalment o parcialment substituïdes per les proposades anteriorment. Per tant, una part del cost total es reduiria, ja que aquestes formacions ja s'estan pagant actualment, fet que esdevindria que el projecte es tirés endavant només tenint en compte el cost de la feina de creació de continguts i supervisió del funcionament tècnic de l'estratègia, conjuntament amb les hores de més que es necessitessin per a la formació del personal.

L'equip de coordinació de zona no obtindria aquestes formacions extres, ja que la seva funció no és estar dia a dia en contacte amb l'alumnat dins dels instituts, sinó

que s'encarrega de gestionar, a gran escala, el programa conjuntament amb el Consorci d'Educació de Barcelona.

7.2. Pressupost de creació

Com a creadora del projecte, si aquest s'hagués de dur a terme, s'haurien de contemplar alguns costos addicionals per la feina a realitzar. S'haurien de realitzar dues activitats per assignatura que duressin entre 4 o 5 sessions. Calculo que per activitat es necessitarien unes 2 hores i mitja, i, amb un total de 10 assignatures, això donarien un total de 50 hores de creació de les activitats per curs. Amb un cost aproximat de 15€/nets l'hora, s'obtindria un total de 1800€. Aquest cost s'hauria de multiplicar per sis si es volgués implementar a tots els cursos que comprèn el Programa Èxit: 5è de primària, 6è de primària, 1r d'ESO, 2n d'ESO, 3r d'ESO i 4t d'ESO, amb un total de 10.800€ en un any.

Els continguts que haurien de fer els i les A@G supervisats per l'equip de coordinació de centre estarien totalment pautats (tal com s'ha comentat amb anterioritat) i la dificultat d'execució seria molt baixa tenint en compte les formacions que s'hauran fet a l'inici del curs. Tot i això, s'haurien de contemplar hores extres per dedicar a la creació de productes amb més dificultat i supervisar el funcionament del projecte amb alguna professional del sector audiovisual i digital. Per tant, com a opció, es podria contractar una persona o un equip de personal (segons el grau de feina que se li vulgui encomanar) que s'encarregui de resoldre dubtes i de gestionar a gran escala tot el procés tecnològic i audiovisual. Al ser contractat per una entitat pública, el Consorci d'Educació de Barcelona, aquesta persona o equip podria aplicar-se el títol de Tècnic/a superior de Comunicació. He contactat amb un tècnic superior de l'Ajuntament de Barcelona el qual treballa en l'equip de comunicació. M'ha pogut proporcionar el seu sou: 41.120 € bruts a l'any, amb una retenció del 20%. Tot i això, el personal contractat seria de mitja jornada, ja que el volum de feina no seria tan elevat, per tant, la meitat del capital. Això es quedaria en, aproximadament, uns 20.560 € bruts l'any.

En un primer moment, no caldria la subscripció a cap programa ni plataforma per la creació del contingut. Per a una millora de la qualitat, hi hauria l'opció de pagar una subscripció a *Hello Eko* perquè el contingut creat es pogués descarregar i, per tant, poder accedir a ell sense la necessitat de connectar-se a la xarxa.

7.3. Pressupost programa Èxit Estiu

El Programa Èxit Estiu, com anteriorment s'ha comentat, es realitza durant tres setmanes de juliol, on cada alumne assisteix a dues hores diàries de classe. Les professionals estan un total de quatre hores i mitja diàries. Les formacions que ja estan contemplades dins del marc d'Èxit Estiu se substituirien per formacions entorn la tecnologia, les plataformes i aplicacions a utilitzar, conjuntament el funcionament de les sessions.

Per tant realitzar aquest projecte dins del marc del Programa Èxit Estiu no suposaria cap cost addicional (a excepció de, si sorgís la necessitat, la creació de contingut extra per part d'una tercera persona), tenint en compte que les formacions se substituirien per les nomenades i el material seria cedit, de la mateixa manera que en el curs acadèmic, pel mateix centre.

7.4. Conclusió pressupostària

Sense tenir en compte la reducció de capital si es decidís substituir les formacions actuals per les proposades, els costos quedarien de la següent manera:

- Cost material audiovisual per ser visionat: 0€, perquè només es visionaran audiovisuals accessibles des d'Internet i/o lliure de drets.
- Cost material per a la producció audiovisual 0€, perquè les apps proposades són gratuïtes i els programaris d'ordinador també.
- Cost personal (A@G i Cdc): 125.118€ per curs.

- Cost creació de continguts: 10.800€ per curs.
- Contractació Tècnic/a superior en Comunicació (mitja jornada): 20.560€ bruts per curs.
- **TOTAL aproximat:** 156.478 € per curs.

8. LIMITACIONS

Durant tot el procés de recerca i creació del treball han sorgit algunes limitacions:

- El contacte amb l'institut Josep Pla ha estat complicat. En diverses ocasions s'ha hagut d'insistir per rebre correus electrònics, confirmacions respecte a la posada en pràctica de la sessió, etc.
- A causa de la COVID-19 i de totes les mesures sanitàries, s'ha hagut de replantejar el treball i deixar de banda alguns aspectes, com la posada en pràctica de les activitats dissenyades i la seva posterior avaluació. Aquests canvis han suposat un redisseny de l'enfocament del treball i per tant dedicar més temps a reformular una idea perquè el resultat fos el més enriquidor possible.
- Ha quedat pendent de realitzar l'entrevista amb en Jordi de Manuel, professor de l'institut Quatre Cantons, fet que hauria estat enriquidor pel treball completant la informació que s'ha trobat dins de la pàgina web i podent veure de primera mà (mitjançant la visita a l'institut) el funcionament de les sessions i del centre.
- Es volien realitzar entrevistes a un nombre major de docents de secundària per veure amb perspectiva la qualitat i quantitat de formacions sobre mitjans digitals i audiovisuals per aplicar a les aules.

9. CONCLUSIONS

Un cop finalitzat el treball, he pogut arribar a una sèrie de conclusions.

L'audiovisual és un element fonamental perquè l'educació evolucioni i avanci cap a una millora en l'aprenentatge, l'assoliment de conceptes i la motivació de l'alumnat. S'han de modificar els conceptes com “aula d'informàtica” o “aula audiovisual” per l'ús quotidià dins les sessions de les tecnologies digitals i audiovisuals. El Programa Èxit necessita, com a projecte innovador, reinventar-se i adaptar el seu servei a les noves tecnologies i a nous sistemes d'aprenentatge. Si s'implementen les activitats creades mitjançant la fonamentació, l'experiència laboral i els coneixements en comunicació audiovisual i digital, i sempre d'acord amb la bibliografia citada en aquest treball, es pot afirmar que s'aconseguiria aquest canvi i innovació per tal d'assolir l'objectiu principal (buscar estratègies d'aprenentatge en l'educació secundària obligatòria amb l'alumnat que participa en el Programa Èxit). Per desgràcia, aquest objectiu no s'ha pogut desenvolupar experimentalment degut a la situació de pandèmia provocada per la Covid-19.

La utilització d'aplicacions i plataformes que utilitzen elements interactius i audiovisuals poden ajudar al fet que l'alumnat estigui més atent i interioritzi més els conceptes proposats en les assignatures. Es pot transformar el projecte Èxit per fer-lo més adequat a les necessitats de l'alumnat actual, utilitzant metodologies de l'era digital. Aplicant aquests canvis (a partir de la bibliografia que s'ha pogut recollir), el nivell de concentració i rendiment dels alumnes creixeria considerablement, gràcies a la utilització d'eines i metodologies que s'assemblen més als llenguatges que ells utilitzen. Trobem un exemple en la utilització del mòbil personal, que pot esdevenir una eina que vagi més enllà del seu ús lúdic i s'utilitzi per a realitzar tasques en l'aprenentatge, no només compartint continguts, sinó també creant-los, deixant de banda l'ús individualitzat, i centrant-se en un model de socialització i foment del treball en grup.

Per altra banda, crec necessari la introducció del coneixement digital, comunicatiu i audiovisual dins del currículum acadèmic de, en aquest cas, secundària. Seria un gran avenç poder comptar amb especialistes de l'audiovisual en els centres per introduir la tècnica en les diferents assignatures. Paral·lelament, es crea la necessitat de tenir un professorat format, actualitzat i modernitzat en les noves tècniques digitals.

Per últim, apuntar que el cost total del projecte no és molt elevat, també tenint en compte la possible reducció a l'hora de substituir formacions ja existents per noves, sense augmentar les hores, i per tant el cost.

10. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

334cyberdemon. (2013). *Propaganda Sovieta de 1941 (Segunda guerra mundial)* [Vídeo]. Consultat 11/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=Lwa5liT6SXo>

8th Man DVD.com Cartoon Channel. (2015, juliol 09). *Donald Duck: The Spirit of '43 (HD 1080)* [Vídeo]. Consultat 18/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=XNMrMFuk-bo>

8th Man DVD.com Cartoon Channel. (2013, desembre 08). *Looney Tunes (Looney Toons): The Ducktators (1942) (Remastered) (HD 1080p)* [Vídeo]. Consultat 18/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=TdMlqq-vL5A&t=70s>

Disney Guerre. (2020, abril 5). *Walt Disney - Education for Death (1943) VOSTFR* [Vídeo]. Consultat 15/04/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=V7b4BpiOMpl>

Academia Play. (2019, abril 08). *La Guerra Civil Española* [Vídeo]. Consultat 23/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=yj9N9DTtdas&t=24s>

Animation Station. (2006, juny 06). *Make Mine Freedom (1948)* [Vídeo]. Consultat 11/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=mVh75ylAUXY>

App Store. Quik. (n.d). Consultat 22/05/20, des de <https://apps.apple.com/es/app/quik-editor-de-video-gopro/id694164275>

App Store. Voice Recorder & Audio Editor. Consultat 22/05/20, des de <https://apps.apple.com/us/app/voice-recorder-audio-editor/id685310398>

Archivo digital UPM. (n.d). Consultat 22/12/20 des de <http://oa.upm.es/>

Aula Planeta (2018). Pasa tu asignatura al aprendizaje móvil con esta selección. Recursos TIC. Consultat 24/01/20, des de <https://www.aulaplaneta.com/2018/09/19/recursos-tic/pasa-tu-asignatura-al-aprendizaje-movil-con-esta-seleccion/>

Aula Planeta. (2013). CinElmotion: alfabetización mediática a través del cine. *Recursos TIC*. Consultat 23/01/20, des de <https://www.aulaplaneta.com/2013/02/20/recursos-tic/cinelmotion-alfabetizacion-mediatica-a-traves-del-cine/>

Aula Planeta. (2011). CinELmotion: teniendo puentes entre Europa y Latinoamérica. *Educación y TIC*. Consultat 09/03/20, des de <https://www.aulaplaneta.com/2011/12/07/educacion-y-tic/cinelmotion-teniendo-puentes-entre-europa-y-latinoamerica/>

BBC Sound Effects. (n.d). Consultat 16/04/20, des de <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/>

BOE. (1996). Legislación consolidada. Consultat 22/01/20, des de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930>

Cabedo, V., Emilia, M., Giménez, V., Lull, C., Oltra, J., Orduña, E.,... Soriano, D (2019). *La docencia del derecho en la sociedad digital: diseño de materiales docentes basados en recursos audiovisuales de humor para la mejora del aprendizaje y su evaluación en ciencias sociales y jurídicas. Análisis del diseño de la actividad sobre las casas cueva y “los picapiedra”* (1a ed.). Barcelona: Huygens Editorial.

Classic Comedy Channel. (2018, octubre 09). *Looney Tunes - Daffy The Commando 1943 High Quality HD* [Vídeo]. Consultat 18/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=QX7BBc36e9U>

Consorci d'Educació de Barcelona. Programa Èxit. (n.d). Consultat 02/12/19, des de https://www.edubcn.cat/exit/exit_escolar/historia

COTEC. (2019, abril 27). *#MiEmpleoMiFuturo 2: un documental sobre robots, economía, clase media... y el fin del mundo* [Vídeo]. Consultat 20/01/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=-z5z8aGRSQ0>

COTEC. (2019, abril 27). *#MiEmpleoMiFuturo: un documental sobre robots, economía, clase media... y el fin del mundo* [Vídeo]. Consultado 25/11/19, des de <https://www.youtube.com/watch?v=htAnVeMtrr8&t=14s>

Deó, F.J. (2002) Educació en Comunicació. *Aula Media*. Consultat 21/05/20, des de <http://www.aulamedia.org/fdeo.pdf>

Diario Oficial de la Unión Europea. (2019). *Sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital*. Consultat 22/01/20, des de <https://www.boe.es/doue/2019/130/L00092-00125.pdf>

Dipòsit digital de documents de la UAB. (n.d). Consultat 22/12/20, des de https://ddd.uab.cat/search?ln=ca&cc=tfg&sc=1&p=audiovisual+educaci%C3%B3&f=&action_search=Cerca

Dipòsit digital de la UB. (n.d). Consultat 22/12/20, des de <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/1201>

DMAX España. (2019, gener 03). *El fin de la Guerra Civil, Franco Aglutina la derecha y la República se divide* [Vídeo]. Consultat 23/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=zA9259AJWjA&list=PLnb4KxAh2WnljbQe722ZgrObPS0SWU7Rb>

DMAX España. (2016, novembre 24). *La Guerra Civil en color: La toma de Madrid* [Vídeo]. Consultat 23/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=qRbedsC28x0&list=PLXUXqAly6K49nM5yZk7HiFso2cShGRWdt&index=6>

Eko. (n.d). Consultat 09/03/20, des de <https://eko.com/>

EdModo. (n.d) Consultat 09/03/20, des de <https://new.edmodo.com/?go2url=%2Fhome>

Edu3.cat. (n.d). Consultat 09/03/20, des de http://www.edu3.cat/Edu3tv/Cerca?p_cp=1&p_ex=historia&x=0&y=0

Edu3. (n.d). Consultat 17/04/20, des de <http://www.edu3.cat/>

Google Play. Film Maker Pro - Free Movie Maker & Video Editor. (n.d). Consultat 22/05/20, des de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cerdillac.film maker&hl=ca>

Google Play. Super Sound. (n.d). Consultat 22/05/20, des de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tianxingjian.supersound&hl=es>

Google Play. WaveEditor for Android. (n.d). Consultat 22/05/20, des de <https://play.google.com/store/apps/details?id=io.sbaud.wavstudio&hl=ca>

González, G. (2020). Microsoft quiere recordarte que Windows 10 sí tiene su propio editor de vídeo que no es Movie Maker, por si ni te habías enterado. *Genbeta*.

Consultat 17/04/20, des de <https://www.genbeta.com/windows/windows-10-tiene-su-propio-editor-video-que-no-windows-movie-maker-te-habias-enterado>

GuerraCivilDiada. (2013). *18 de julio de 1936* [Vídeo]. Consultat 23/03/20, des de https://www.youtube.com/watch?v=LTJUDJ7Ak-U&has_verified=1

Guillén, J. (2012). La atención: un recurso limitado. *Escuela con cerebro*. Consultat 05/04/20, des de <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2012/03/04/la-atencion-un-recurso-limitado/>

Institut Quatre Cantons de Poblenou Barcelona. (n.d). Consultat 21/05/20, des de <http://www.4cantons.cat/>

Intef. (2017). *Marco común de competencia digital docente*. Consultat 22/01/20, des de http://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAnde-Competencia-Digital-Docente.pdf

Ivanov, I. (2014). *Dolores Ibarri dando un discursu IX 1936* [Vídeo]. Consultat 23/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=o3iKa8jOweA>

Jorge C. (2018). *El Millonario - animación de propaganda soviética* [Vídeo]. Consultat 11/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=JihKr2SUIuc>

Khan, S. (2011). Salman Khan: Usemos el vídeo para reivindicar la educación [Vídeo]. Consultat 03/12/19, des de https://www.ted.com/talks/sal_khan_let_s_use_video_to_reinvent_education/transcript?language=es#t-86259

Lagartorouge. (2012, novembre 12). *La mujer perfecta en el tiempo del franquismo* [Vídeo]. Consultat 24/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=NJK8UHX1L0Y>

Martin, M. (2020). *Documental en tiempos de guerra*. Documental. UAB, Bellaterra, Espanya. 12 febrer 2020.

Martin, M. (2020). *Documental en tiempos de guerra*. Documental. UAB, Bellaterra, Espanya. 05 març 2020.

Matic, aprendizaje inteligente. (n.d). Consultat 30/01/20, des de http://aprendizajeadaptativo.aulaplaneta.com/?gclid=Cj0KCQiAmsrxBRDaARIsANYiD1qDuoWU0bFLKtvlvgESblr9ob4t5IL5-aC1EqOL5V62z0Mn622Nd-8aAvzmEALw_wcB

Oliver, C. (2020, desembre 30). *Els profes es rebel·len: "Hem generat persones frustrades. El que ensenyem no serveix per a res"*. [Àudio Podcast]. Consultat 11/05/20, des de https://www.rac1.cat/programes/versio/20200130/473216314381/ensenyament-profes-rebels-y-me-llevo-una-cristian-olive-joseangel-murcia.html?utm_source=facebook&utm_medium=social&utm_content=elmon_programes&fbclid=IwAR2UNfZlXr7vjX3sV_QZFjIQNkjT-sTnfpUa0Vpqa0ENWpVFKxPoSPnh8jE

One Hundred Years of Cinema. (2018, gener 21). *1935: Triumph of the Will - The Power of Propaganda* [Vídeo]. Consultat 18/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=p7hJVatTW45M>

Pear Deck. (n.d). Consultat 09/03/20, des de <https://www.peardeck.com/googleslides>

PedroAPalacio. (2011). *Propaganda soviética* [Vídeo]. Consultat 11/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=qgAaEtUqskk>

Pérez, J.M., Pi, M., Tejedor, S., Durán, T., Portalés, M., Esteban, A., Calle, J. (2015). *Perspectivas 2015: El uso del audiovisual en las aulas*. Consultat 21/11/19, des de https://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/09/Dossier_Perspectivas_IV_2015_100dpi.pdf

Prats, J., Trepas, C. (2015). *Història: Materia comuna, Batxillerat*. (5^o ed.). Barcelona: Barcanova Editorial.

Ramírez, I. (2018). Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona. Xataka: xataka basics. Consultat 09/03/20, des de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Riefenstahl, L. (Productora), i Riefenstahl, L. (Directora). (1935). *Triumph des Willens* [Documental]. Alemanya: Reichsparteitag-Film.

Rodríguez, M. (2011). *Metodologías docentes en el EEES: de la clase magistral al portafolio*. Dialnet Plus. Consultat 09/12/19 des de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3653734>

RT en Español. (2019, agost 01). *Propaganda de EEUU sobre su economía capitalista durante la Guerra Fría* [Vídeo]. Consultat 11/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=f2MMnoL58dM>

Tu rincón de pensar. (2019, agost 27). *Represión, propaganda y cine franquista de culto a la muerte (Raza, Harka,...)* [Vídeo]. Consultat 23/03/20, des de https://www.youtube.com/watch?v=wml3GiO_yPc

Tu rincón de pensar. (2019, octubre 18). *Adulación a Franco, propaganda y censura durante el franquismo (Raza, NO-DO,...)* [Vídeo]. Consultat 23/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=rgWs6f-mBm8>

Uhfotis. (2007). *Der Furher's Face* [Vídeo]. Consultat 18/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=S-PZVrWvJM0>

VENTURA contenidos. (2017, abril 05). *Una canción en el marco de la Guerra Fría* [Vídeo]. Consultat 11/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=dF4Z3x1xRdl>

Vientos del Este. (2015, gener 29). *Guerra Fría y Propaganda. Cap. I - A la sombra del miedo* - [Vídeo]. Consultat 11/03/20, des de <https://www.youtube.com/watch?v=SyrqqzauHns>

Visme. (n.d). Consultat 30/01/20, des de <https://www.visme.co/>

Vimeo: Free HD stock footage. (n.d). Consultat 17/04/20, des de <https://vimeo.com/groups/freehd>

Youtube: Biblioteca d'àudio. (n.d). Consultat 17/04/20, des de <https://www.youtube.com/audiolibrary/music?nv=1>